VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº20

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE



LO MÁS

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD
NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
LA CONSPIRACIÓN BOURNE
NO MORE HEROES
TIME CRISIS 4
DARK SECTOR
BEOWULF
TUROK
Y MÁS...

NUEVO

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
CLIVE BARKER'S JERICHO
RATCHET & CLANK: TOD
THE EYE OF JUDGMENT
THE ORANGE BOX
TABLE TENNIS WII
FOLKLORE
NBA 2K8
NBA LIVE 08
Y MÁS...

GLOBUS
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT. 4€

EL IMPERIO CONTRAATACA

Los mejores juegos están en Xbox 360.

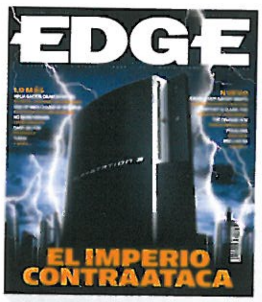


Conviértete en un jugador imbatible y diviértete con tus amigos con el mejor catálogo de juegos de nueva generación que incluye juegos de acción, deportes, estrategia, sin olvidarte de la experiencia online a través de Xbox LIVE.

©2006 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Todas las marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

Jump in.

XBOX 360 LIVE



La bajada de precio bastante radical de la PS3 da un nuevo impulso a la penetración de la nueva generación de consolas en nuestro país. Por 499 euros estará a la venta el modelo que ya había, hasta agotar existencias, mientras que se presenta una nueva máquina por tan sólo 399 euros que, carente de retrocompatibilidad y de otras especificaciones, mantiene el lector blu-ray de discos de alta definición y un disco duro 40Gb. Todo ello para acercarse más a los jugadores, alejándose de la intención inicial de convertir a la consola en el centro de entretenimiento doméstico. Ahora la PS 3 es ante todo una consola para jugar, con elevadas prestaciones y precio razonable, un salto generacional sin más pretensiones que la de ser el siguiente paso para todos aquellos que tienen ahora una PS2.

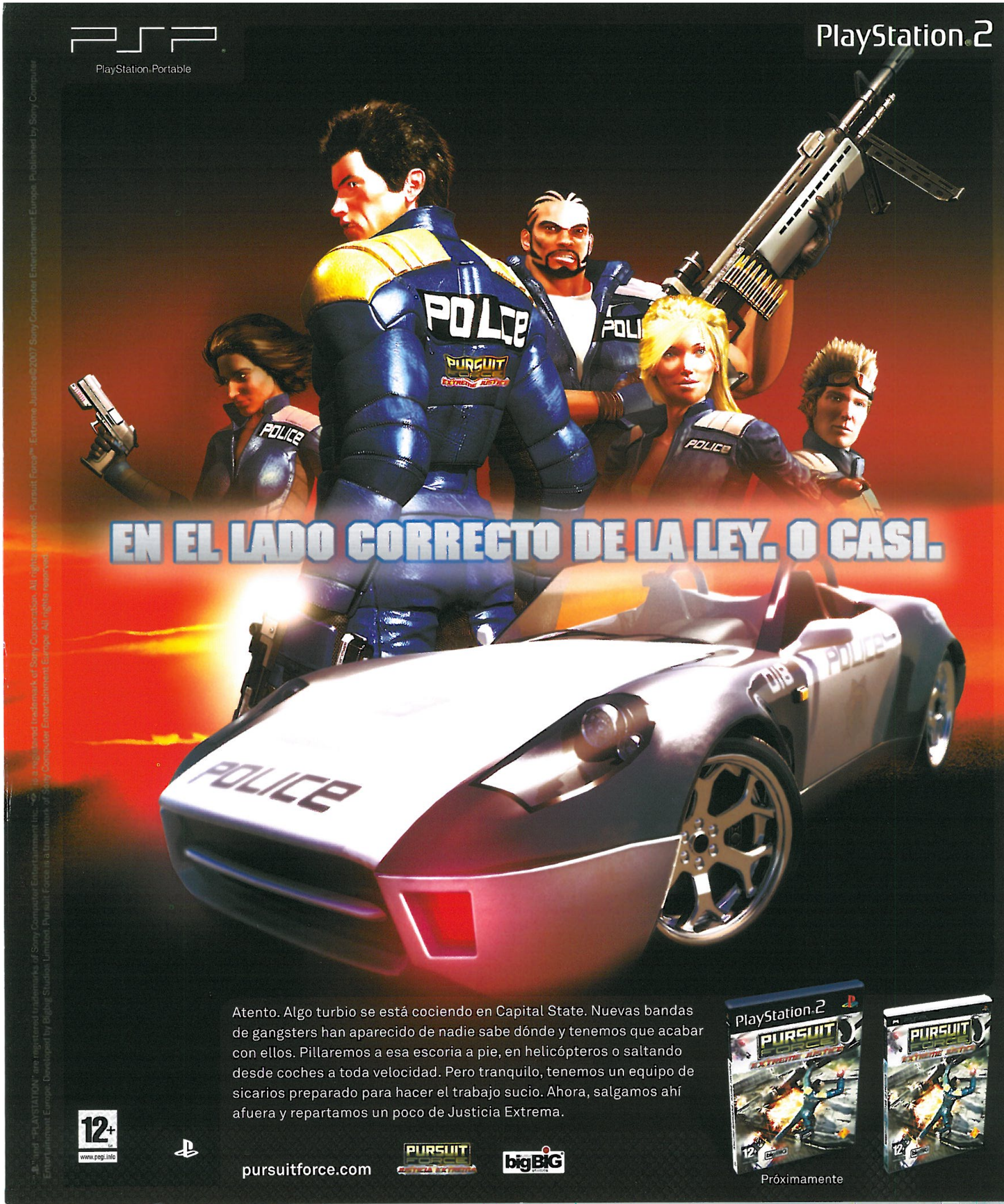
Pero seguro que los otros dos grandes productos en juego; Microsoft con la 360, que ya ha bajado el precio, y Nintendo con la Wii que mejora su oferta de títulos y prestaciones en la red, seguirán añadiendo novedades a sus ofertas, algo que siempre es bueno para los usuarios. De todo ello y mucho más hablamos en el completo reportaje sobre el replanteamiento de la PS3.

Por otro lado, te recomiendo que leas la sección Así se hizo... el primer juego de *Tomb Raider* para la PS2. Es muy interesante comprobar los problemas del salto generacional a los que los desarrolladores se enfrentaron al pasar de la PS1 a la PS2, algo que ahora también están sufriendo, por mucho que el sector se haya profesionalizado.

Por último, el plato fuerte de la revista, la sección de análisis de juegos, se nutre con títulos muy esperados como *The Orange Box, NBA Live, Table Tennis* para Wii y otros en los que encontrarás las críticas más exigentes para estar informado como te mereces y como EDGE te tiene acostumbrado.

AITOR URRACA. DIRECTOR.





PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
POLICE
PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE
EN EL LADO CORRECTO DE LA LEY. O CASI.
POLICE
Atento. Algo turbio se está cociendo en Capital State. Nuevas bandas de gangsters han aparecido de nadie sabe dónde y tenemos que acabar con ellos. Pillaremos a esa escoria a pie, en helicópteros o saltando desde coches a toda velocidad. Pero tranquilo, tenemos un equipo de sicarios preparado para hacer el trabajo sucio. Ahora, salgamos ahí afuera y repartamos un poco de Justicia Extrema.
12+
www.pegi.info
pursuitforce.com
PURSUIT FORCE JUSTICIA EXTREMA
bigBIG
PlayStation 2
PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE
Próximamente
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Pursuit Force™: Extreme Justice©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios Limited. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Santiago Quiñones, Luis García Navarro, Lola Mayo y Ramón Méndez**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodriguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 04/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**
© de la edición en español Globus Comunicación. Madrid, España.

Edge reconoce todos los copyrights de este ejemplar. Donde ha sido posible, lo hemos indicado expresamente. Contáctenos si no hemos acreditado su copyright y estaremos encantados de corregir nuestro descuido.

El copyright o la licencia de los artículos publicados o reproducidos de Edge son propiedad de **Future Publishing Limited, una compañía del grupo Future Network plc group, UK 2002.**
Todos los derechos reservados. Edge es una marca registrada utilizada con licencia de Future Publishing Limited, una compañía del grupo Future Network plc. Más información sobre ésta y otras revistas de Future Publishing en la dirección www.futurenet.co.uk

SUMARIO

NÚMERO 20

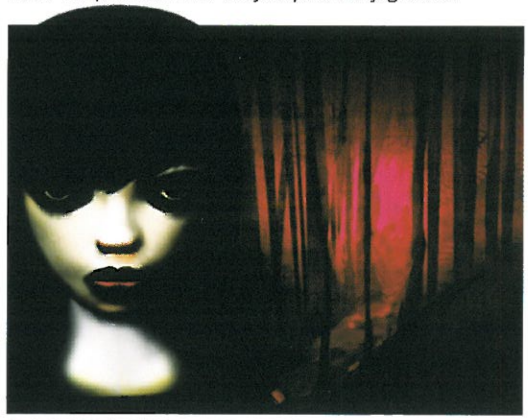
Este mes



FUTURO COMPATIBLE 48
Sony Computer Entertainment de Europa habla sobre la revisión de su estrategia para PlayStation 3



INTERÉS EN EL CONFLICTO 60
Un paseíto por la campiña inglesa para hablar con Pivotal sobre su spin de la serie *Conflict* para dos jugadores



CAPERUCITA NEGRA 66
Un viaje a Red Riding Hood para visitar a la abuelita nos pone pinta siniestra en la aventura belga *The Path*



VA DE RETRO: METAL ARMS 92
Caos, sadismo, y acento alemán. El Shooter en tercera persona de Swinging Ape era una oda a la expresividad



THE MAKING OF... 96
Un lanzamiento recortado y sin terminar. el infierno de Core en el desarrollo de *Tomb Raider: The Angel of Darkness*

Todos los meses

8 **Start**
Noticias, entrevistas y más

24 **Primicias**
Un avance sobre los juegos futuros

26 **Cosas sobre Japón**
Cómo se mezclan videojuegos y películas

100 **Estudio**
Action Pants

102 **A fondo**
Sacando lo mejor del Cell

104 **Jugando en la oscuridad**
N'Gai Croal toma el control de verdad

106 **Hola, soy Randy**
El nuevo columnista Randy Smith saluda

108 **Biffovision**
Mr Biffo se siente responsable

110 **Fórum**
El correo y Crashlander

SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

BEOWULF



360, PS3 30

LA CONSPIRACIÓN BOURNE



360, PS3 32



GOD OF WAR: COO



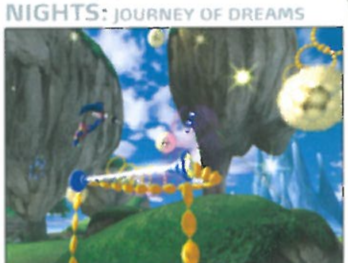
PSP 34

TUROK



360, PS3 36

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS



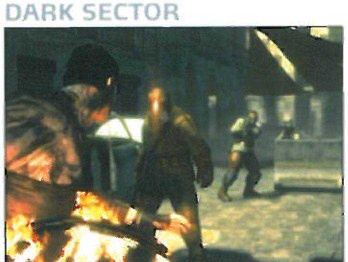
Wii 38

NO MORE HEROES



Wii 40

DARK SECTOR



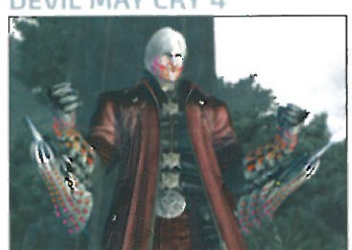
360, PS3 42

REZ HD



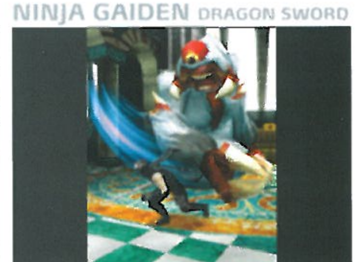
360 42

DEVIL MAY CRY 4



360, PC, PS3 44

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD



DS 44



TIME CRISIS 4



PS3 45



SPACE INVADERS EXTREME



DS 45

ECHOCHROME



PS3, PSP 46

PATAPON



PSP 46

Nuevo

THE ORANGE BOX

360, PC, PS3 72

RATCHET & CLANK

PS3 76

ROCKSTAR PRESENTA TABLE TENNIS

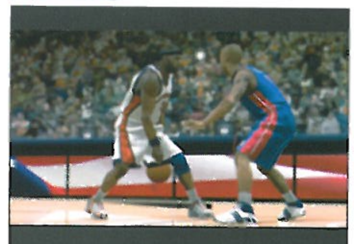
Wii 78

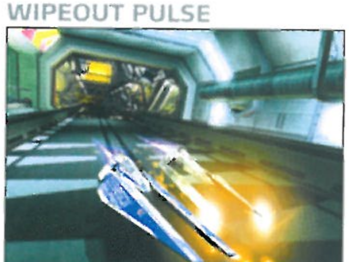
CLIVE BARKER'S JERICHO

360, PC, PS3 80

NBA LIVE 08

360, PC, PS2, PS3, PSP, Wii 82

NBA 2K8

360, PS2, PS3 84

WIPEOUT PULSE

PSP 86

THE EYE OF JUDGMENT

PS3 87

FOLKLORE

PS3 88

ACE COMBAT 6

360 89

FINAL FANTASY TACTICS

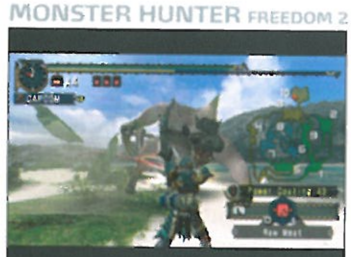
PSP 89

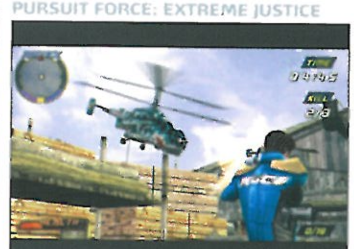
RACE 07: THE OFFICIAL WTCC GAME

PC 90

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

360, PC, PS2, PS3 90

MONSTER HUNTER FREEDOM 2

PSP 91

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

PSP 91

START



8 **Animal Crossing online**
Nintendo te pide más de tu tiempo con un plan que tiene lógica

10 **El juego de los conciertos**
Activision habla de sus principales valores: guitarras, guerra y skate



14 **Espíritu comunitario**
David Perry nos pone al día de sus planes de desarrollo en comunidad

16 **Nuevas ideas, nuevos trucos**
El veterano diseñador de juegos online, Raph Koster habla de los MMOs

18 **Llega el asesino**
Jade Raymond cuenta el desarrollo de *Assassin's Creed*



20 **El futuro está aquí**
Art Futura trató del desarrollo de los videojuegos en PS3 y entregó premios

22 **Hazlo real**
Realplay trae el control de movimiento a la PlayStation 2


START
nintendo
Wi-Fi
connection
POWER
A

ONLINE

Animal Crossing pasa a MMO

A pesar de dominar actualmente los titulares y las ventas de juegos, Nintendo ha tenido poco impacto en el juego online. Pero esto va a cambiar.



Una fuente japonesa ha confirmado a Edge que la nueva entrega de *Animal Crossing* será un MMO de carácter social. Se trata de una evolución natural de la serie, enormemente popular en todo el mundo. De hecho, *Animal Crossing* se ha convertido en uno de los juegos más queridos y más vendidos de Nintendo (con más de 7 millones de unidades vendidas), especialmente en Japón. Acertadamente, Nintendo siempre ha hablado de un 'juego de comunicación' más que de un videojuego, pues depende de cosas como nuestra puntualidad, de la estación del año, de las convenciones sociales y de los intercambios económicos. En otras palabras, *Animal Crossing* ha sido siempre la idea perfecta para un MMO.

Nintendo siempre ha hablado de un 'juego de comunicación' más que de un videojuego, pues depende de cosas como nuestra puntualidad, de la estación del año y de las convenciones sociales.

El juego tiene aún que anunciarse oficialmente (aunque Nintendo ha confirmado ya que está en desarrollo un juego de *Animal Crossing* para la Wii) así que los detalles son aún escasos. Pero hay algunos signos del camino que seguirá el juego: Katsuya Eguchi, responsable de desarrollo del proyecto, ha hecho comentarios evasivos hasta ahora, pero, en una entrevista concedida hace ya un año, apuntó que el juego podría incluir conexiones a móviles y PCs (para funciones básicas, como enviar mensajes, por ejemplo).

Las anteriores entregas de *Animal Crossing* ya daban la opción de viajar entre ciudades, o de que los jugadores pudieran vivir en la misma localidad (aunque no jugar al mismo tiempo), o la posibilidad de transferir algunas funciones entre la consola y el GBA, o la opción de diseñar tu propio vestuario e incluso venderlo.

Hay otro asunto que puede tener similar importancia, y es el inminente lanzamiento de un lector oficial de *flash card* para DS, que podría estar disponible para que Nintendo vuelva a vender sus anteriores títulos de Game Boy y Game Boy Color. Las comunidades de desarrollo doméstico y los piratas, que utilizan la DS, se apoyan en mecanismos similares, aunque para fines más viles; pero esto podría suponer que Nintendo pudiera ejercer cierto control al menos sobre las primeras, al ofrecerles un medio para lanzar contenidos con apoyo del distribuidor. En comparación con la propuesta de WiiWare, algo vaga, Nintendo podría revolucionar el desarrollo doméstico, al menos en términos de distribución y de posibilidad de éxito generalizado, pero veremos si en la práctica el gigante japonés deja a esta comunidad la suficiente libertad.

Estos dos movimientos pueden parecer insignificantes dentro del torbellino de lanzamientos de títulos de gran éxito que encabezará los titulares durante las próximas vacaciones de Navidad, pero Nintendo siempre va por delante, y estos dos anuncios, una vez que se hagan oficiales, no harán sino consolidar su perfil ganador.



SOUND BYTES

"Las escenas de vídeo minan el sentido de la implicación –de jugar– que es el objetivo de los juegos. Los juegos se han convertido en un medio retrógrado. Porque los diseñadores de juegos dependen del lenguaje del cine, no han desarrollado una forma nueva de contar historias"
El colaborador del *New York Times* **Daniel Radosh** habla de la obsesión de los videojuegos con el cine

"Cuando hay un videojuego que deprime al jugador es cuando podría considerarse al medio como una forma de arte. Es fácil que te guste algo que te hace sentir poderoso en un mundo de fantasía, pero ¿quién querría jugar un juego que le ponga triste?"
The Washington Post describe por qué su crítico literario Michael Dirda cree que *BioShock* no es arte

"Puedes comprarte una Bravia virtual que no se rompa. Es divertido en cierto modo. De todas formas, era demasiado nuevecito. No sentí que pudiera llamar realmente a ese lugar mi hogar"
El diseñador jefe de Hotel Habbo, **Sulka Haro,** sale en la sección dos meses seguidos. Esta vez hablaba de su opinión sobre el Home de PS3

"No le daríamos importancia, porque en internet se forma una montaña de un grano de arena. No lo hemos dicho antes porque habría distraído de aspectos más importantes del juego, y dado a los pirados más chicha para masticar mientras hacían un catálogo de clippings"
Luke Smith, de Bungie.net, rechaza el desmedido ataque a la resolución original de *Halo 3* a "casi 720 p".



ENTREVISTA

Tócala otra vez, Sam

No sólo de guitarras vive Activision, también cuenta con *Call of Duty 4* y, aunque suene raro, *Tony Hawk*

La oficina de Activision en Madrid tiene una calma engañosa cuando vamos a hacer la entrevista a **Carlos Pombo,** el director general de Activision en España. En realidad, los ordenadores echan humo; están preparando el lanzamiento de sus tres títulos más fuertes para estas Navidades: *Guitar Hero III, Call of Duty 4* y *Tony Hawk's Proving Ground.*

La distribuidora de Santa Mónica vio rápido lo que podía suponer el juego cuando una pequeña compañía como Red Octane vendió por internet un millón de unidades en las primeras navidades en EE.UU. "casi sin querer", dice Pombo. Activision no tardó en comprar a Red Octane. El resto es ya historia del videojuego. *Guitar Hero* ha congregado en torno a su mando-guitarra una masa de seguidores que convierte cada concurso y cada demostración en público en un concierto. "En España ha funcionado excepcionalmente bien, cosa que no ha ocurrido en todos los territorios europeos. De hecho, somos el segundo país europeo, detrás de UK, en ventas absolutas", añade. Y eso supone que Activision ha vendido muchos, muchos *Guitar Hero.* "Estaremos en torno a 120.000 unidades de la franquicia –apunta Pombo–. El año pasado significó mucho, pero este año es el 30 por ciento de nuestra facturacion".

***"Guitar Hero* en España ha funcionado excepcionalmente bien, cosa que no ha ocurrido en toda Europa. De hecho, somos el segundo país europeo en ventas absolutas"**

Guitar Hero II llegó a la 360 hace algo más de medio año con la posibilidad de descargar canciones online, con una respuesta excelente; según Pombo, "ves el número de descargas en Xbox Live y dices: 'Dios mío, ¿esto ocurre en España? No puede ser, tiene que estar mal'. Además, a un precio que el consumidor ha percibido como caro".

La versión para DS saldrá más adelante, "en el 2008, y va a ser, dentro de lo especial que es jugar en DS, más especial todavía. No puedo decir más", dice Pombo, y crea más intriga al negar el parecido con otros juegos: "Creo que va a ser una forma de juego totalmente nueva".

Otra de las novedades de este *Guitar Hero III* es la inclusión de un grupo español, Héroes del Silencio, con el tema *Avalancha.* La central de la distribuidora estaba dando vueltas a qué hacer en la versión europea, y a Activision España se le ocurrió preguntar a los usuarios en internet qué canciones españolas les gustaría ver en el título. "A las 24 horas teníamos como 600 opiniones de la gente", apunta **Mónica Guerra,** brand manager de *Guitar Hero.* Los usuarios hablaron y Activision escuchó. Pombo apunta: "Esperamos que *Guitar Hero IV* tenga una versión que contenga el 70 por ciento de canciones españolas", tal vez el 70 por ciento sea demasiado optimista.

Además de *Guitar Hero III,* Activision cuenta con una franquicia revalorizada con su último lan-





Call of Duty 4* promete ser uno de los grandes títulos del año. Además, antes de marzo, Activision lanzará *Enemy Territory: Quake Wars* para consolas, un nuevo *Soldier of Fortune,* títulos *casuals* para DS y juegos de invierno de la empresa RTL.









A la izquierda, Carlos Pombo. En la mesa están las guitarras de *Guitar Hero III:* son más sólidas, el mástil se desmonta para guardarla mejor y puedes personalizarla. En la versión de Wii se inserta el mando en el cuerpo de la guitarra.

Teletipo



Microsoft resucita a la Xbox

El 4 de diciembre los usuarios de Xbox Live recibirán la actualización de otoño de la 360, que, entre otras funciones, incluirá el servicio Xbox Originals, que permitirá descargarse en la consola de alta definición juegos completos originales de Xbox como *Halo, Psychonauts, Crimson Skies, Fuzion Frenzy* y *Fable* por 1.200 Microsoft Points. Es probable que la emulación tenga algunos fallos, aunque hasta primeros de diciembre no se verá el resultado. Para bajarte estos juegos vendrá estupendo a los suscriptores Gold el regalo que la empresa les ha hecho de 500 Microsoft Points.

zamiento: *Call of Duty 4.* Algunos jugadores se han sentido decepcionados porque no sale en PS2; Pombo lo achaca a una falta de tiempo, pero sostiene que Activision va a seguir apostando un año más por esa plataforma: "La consola no está muerta, ni mucho menos. Tiene otro público, probablemente con un poder adquisitivo un poco menor, pero el año que viene sacaremos todos los títulos para PS2". Y si hubiera un *Call of Duty* el año que viene, ¿también? "Sí" es la respuesta.

Tony Hawk es una franquicia que avanza de forma sigilosa. Según Pombo, "es curioso porque todo el mundo dice: '*¿Tony Hawk?*, ¡pero si en España no se vende *Tony Hawk!*'. Bueno, pues yo no estoy de acuerdo". Para la compañía ha sido la primera franquicia en ingresos a nivel mundial, pero en España, antes de salir el título de este año: *Tony Hawk's Proving Ground,* se han vendido 30.000 unidades con los títulos anteriores de la serie, con lo que las previsiones llegan hasta los 80.000 *Tony* vendidos este año. Parte del éxito puede deberse a que en la publicidad está cada vez más presente el skate. Para Pombo, "es una franquicia que no alcanza ventas espectaculares ni está en el top 10, pero cada año hay más cultura skater". De hecho, cada año *Tony* vende más que el anterior.

En el catálogo de Activision hay otro apartado importante, el de las películas. Gracias a un acuerdo con Dreamworks ha traído a España títulos como *Madagascar* o *Shrek III.* El contrato está a punto de acabar. "Si de mí dependiera la decisión de renovar el acuerdo con Dreamworks, lo haría, a falta de negociaciones económicas", y es que la unión ha funcionado muy bien en España.

Además de juegos de películas de Dreamworks, Activision ha traído este año *Spiderman III,* "que ha funcionado fenomenalmente bien", dice Pombo, y ahora *Spiderman, Amigo o Enemigo.* Otro videojuego de cine es *Transformers,* con resultados mucho mejores que la película, según Pombo: "Hemos vendido al consumidor final lo mismo de *Transformers* que de *Shrek,* y es una franquicia totalmente nueva; estamos hablando de unas 70.000 unidades en todas las plataformas".

Y el panorama se presenta muy despejado para el director de Activision: "El cambio de plataformas lo único que hace es generar crecimiento, porque engancha a más gente. El mercado va a crecer sin duda". Una pena que no se pueda decir lo mismo del desarrollo: "Es como si pensaran: pero ¿Esto hay que desarrollarlo, no venía así", dice Pombo.

Quizás estemos andando en la dirección correcta para cambiar esa percepción de la Administración. De momento, Activision consiguió que la anterior ministra de Cultura, Carmen Calvo, jugase a *Guitar Hero* en televisión.

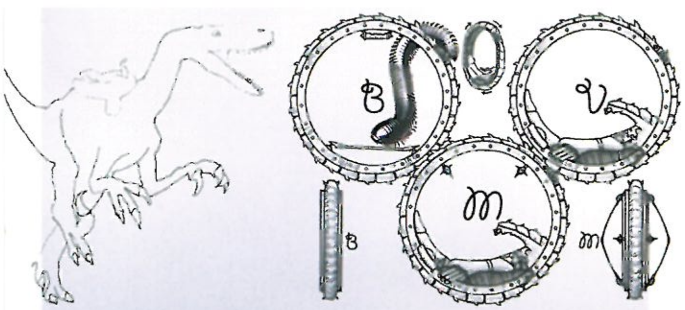




Tony Hawk ofrece cada año modos nuevos y personajes diferentes. Pombo apunta a que ésa es parte de su éxito. Otra parte hay que encontrarla en los anuncios de productos para jóvenes: "Antes veías los spots de televisión y nunca había un skater. Ahora todo el mundo utiliza a un niño con monopatín y transmites la idea de que eso es lo que mola".


7+
www.pegi.info
BRAVIA SONY
Siente la alta definición
de tus juegos en Blu-Ray
con Sony Bravia
Haz realidad el alucinante universo de Ratchet & Clank
con el poder de PlayStation3
RATCHET & CLANK
ARMADOS HASTA LOS DIENTES
INSOMNIAC GAMES
RATCHETANDCLANK.COM
This is living


UN MUNDO MARAVILLOSO.
RATCHET & CLANK
PLAYSTATION 3















Comunidad creativa

David Perry, fundador de Shiny, ha encargado la creación de su próximo juego al público



Fotografía: Suzanne Bernel

Después de que sus legiones de desarrolladores caseros hayan completado el diseño y la preproducción de su juego de carreras MMO, **David Perry** (izquierda) les invita ahora a competir por el puesto de trabajo de desarrollador. En este experimento, llamado Project Top Secret, un solo participante obtendrá el puesto de dirección de un futuro MMO para la distribuidora Acclaim, y el equipo de desarrollo firmará un contrato profesional. Hablamos con Perry sobre lo que significa tener una empresa de desarrollo con 52.000 empleados:

¿Por qué ha trabajado con *amateurs* para crear un juego profesional?
Voy a universidades y siempre me encuentro allí con gente de gran talento. Siempre hay alguien muy tímido con una *demo* increible. Esta gente es la que hace que Top Secret sea atractivo.

"¿Te imaginas qué fácil sería difundir un juego creado por la comunidad? Al ser gratuito, siempre puedes compartirlo"

¿Llegan muchos contenidos inservibles?
Sí, la parte más dura de todo el proceso es filtrar todo lo que recibes. Estos dibujos son sólo una pequeña muestra, me llegan miles de imágenes y sólo me gustan una o dos. En eso consiste el contenido generado por el usuario, y nuestra habilidad está en cómo filtrar los contenidos y manejarlos.

¿Cuál es la premisa básica del juego?
Los participantes tuvieron la idea de crear una carrera de animales, algo que nunca he visto en un juego. Tu animal puede ser arrollado por otros animales, dejándote sin fuerzas tratando de reanimarle, con un montón de enormes bestias tronando a tu alrededor. Cada animal es increíblemente poderoso, pero, al mismo tiempo, te puedes convertir fácilmente en un ser vulnerable. Es una mecánica de diseño de juego muy divertida.

¿Qué otras ideas ha aportado la comunidad?
Algunas ideas eran bastante locas; alguien sugirió, por ejemplo, que creáramos un sistema de comentaristas, en el que algunos jugadores comentarían las carreras. Los diseñadores profesionales suelen diseñar cosas para los jugadores, pero la comunidad opinó que hay gente que puede querer convertirse en comentaristas del juego, compitiendo para llegar a ser ellos los locutores de las carreras del campeonato.



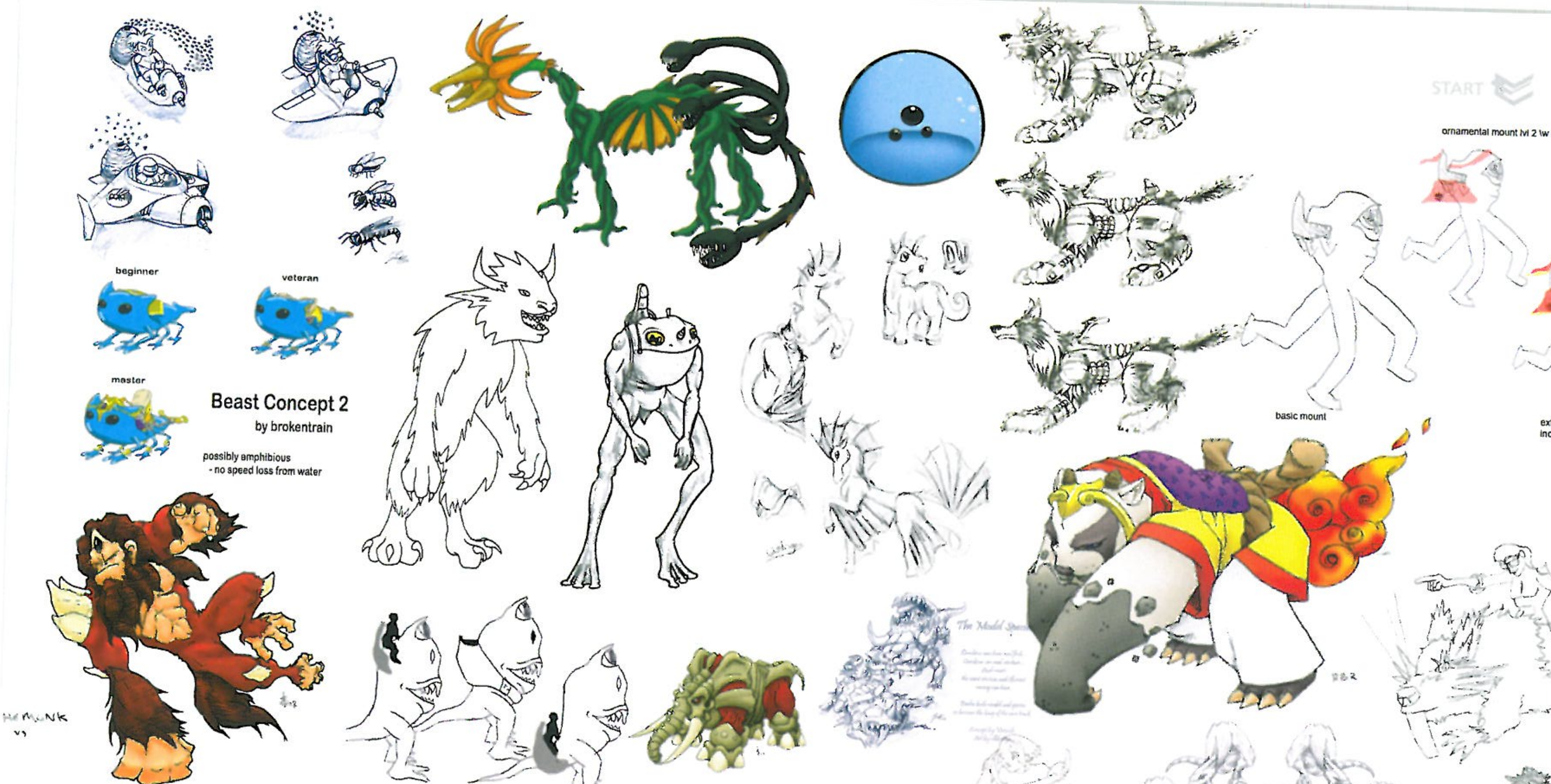
El concepto artístico que aparece en estas páginas muestra la calidad del material presentado al Project Top Secret, con buenas y malas propuestas, con cosas aburridas y otras inexplicables.

¿Cómo decide qué ideas salen adelante?
Uno de los problemas es la cantidad de ideas que surgen. Tenía que tomar decisiones todo el tiempo. Y luego me enfrentaba a un alud de personas preguntándome por qué no había escogido sus ideas. Era un problema, así que creamos un consejo dentro de la comunidad que se encarga de organizar las votaciones y tomar las decisiones. Y yo, simplemente, acudo a sus largas reuniones.

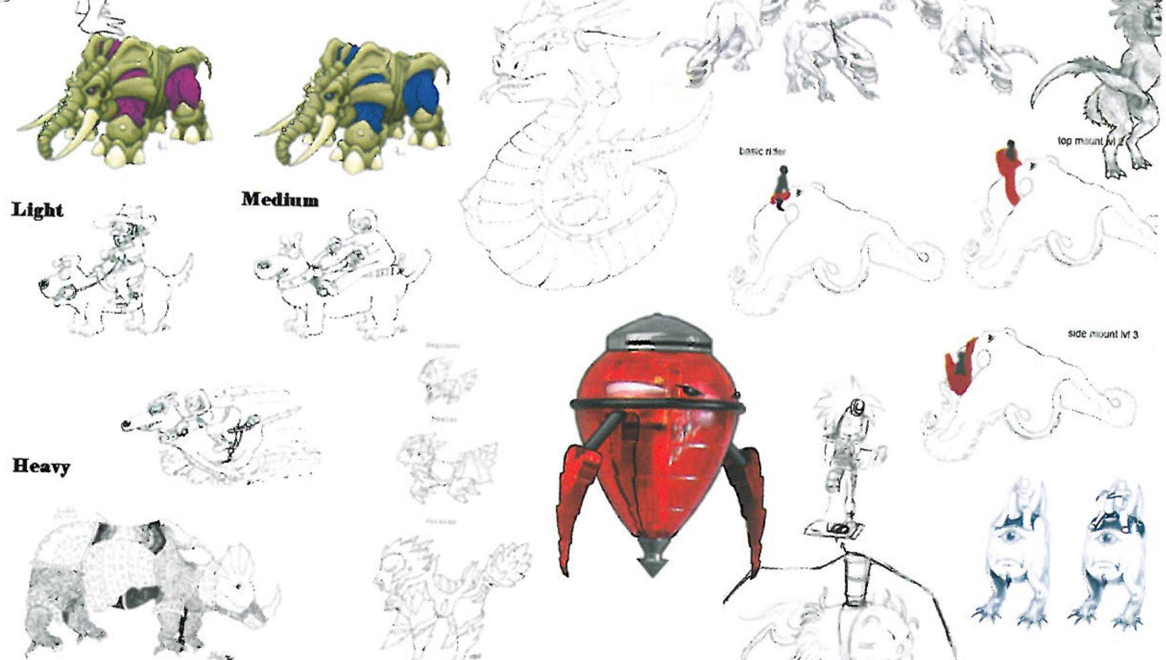
¿Se rechazan muchas buenas ideas?
Hay sugerencias que yo consideraba realmente buenas pero que se han desechado. Por ejemplo, yo pensaba que era interesante tener un sistema de agenda oculta en las carreras, para que el juego te de *bonuses* si eliminas a ciertos rivales. Fue desechada. Y, sin embargo, alguien propuso un sistema de cartas para el juego y, de pronto, todo el mundo se volvió loco con una idea que no era del todo novedosa.

¿Pero era una buena idea para el juego?
Como director tengo que ser realista, y asegurarme de que llegamos a alguna parte, así que les dije que la idea era buena, pero innecesaria para un juego de carreras; no quiero tener que invertir mi tiempo también en un juego de cartas. Si terminamos la parte de las carreras, lo de las cartas puede ser una buena continuación.

¿Hay muchas discusiones?
Hasta ahora no ha habido muchas controversias. Siempre explico todas mis decisiones, para que no



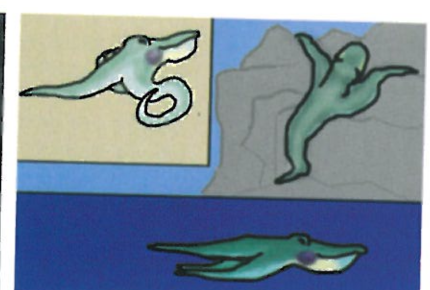
parezcan tomadas al azar. Siempre hay una persona que te odia, como en cualquier oficina. Cuando pasa esto, borramos sus correos y le pedimos que se marche, aunque suene duro.



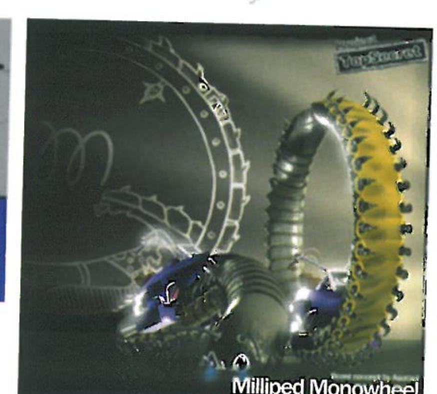
¿Cómo se va a hacer el juego?
Lo primero que piensas es en contratar a un equipo profesional, y, de hecho, ya había escogido uno. Pero, ¿te imaginas qué fácil sería difundir un juego creado por la propia comunidad? Al ser gratuito, siempre puedes compartirlo, creo que es bueno dar una oportunidad a la comunidad. El problema para los desarrolladores de juegos independientes es que, para trabajar con un motor como Source, por ejemplo, tienen que piratearlo, de forma que nunca pueden lanzar esos juegos profesionalmente. Nosotros podemos darles todas las herramientas que necesiten, organizar las tareas, controlar las fuentes, y pagar hasta 700.000 euros por el motor que necesiten, y dar un adelanto de 70.000 dólares sobre los royalties para el equipo que obtenga el trabajo, aparte de ofrecerles un contrato de distribución industrial, por supuesto. La idea es ayudar a alguien a pasar del sector independiente al profesional.

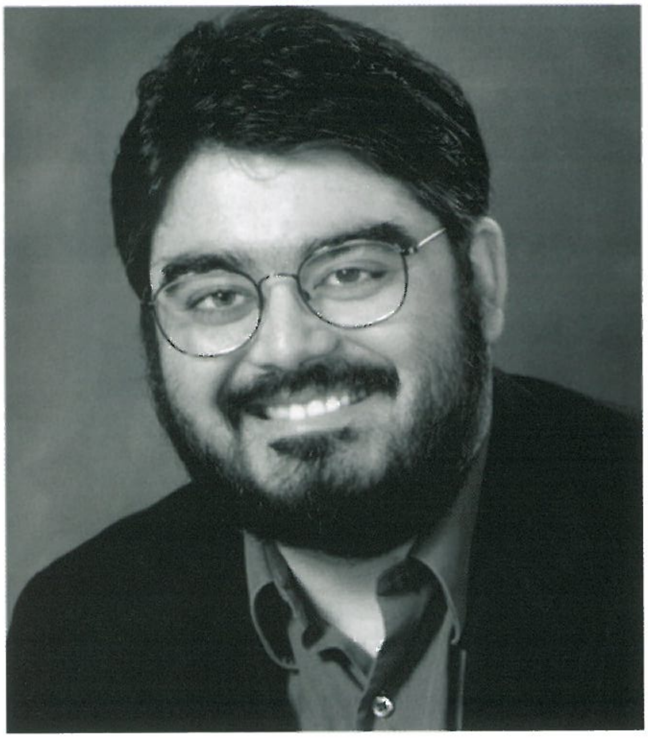
Eso suena tremendamente ambicioso.
No soy tonto, sé que este proyecto es un reto muy grande. Hay pocos equipos capaces de sacar esto adelante. En ningún sitio está escrito cómo se hacen estas cosas. Ojalá fuera fácil, pero no lo es. La gente dice que lo que quiero es hacer un juego gratis, pero yo les digo: "No tenéis ni idea". En un juego normal, contrato a la gente y soy yo el que me encargo de tomar las decisiones. Pero aquí vamos mucho más lejos que en un juego habitual. Y eso supone muchísimo más trabajo, aunque la gente parezca no darse cuenta.





Perry dice que la comunidad quiere producir también un juego de cartas coleccionables tipo Magic: The Gathering, y, aunque Perry cree que esto podría distraer la atención del juego principal, los miembros ya han empezado a diseñar el reglamento y las cartas (a la izquierda).

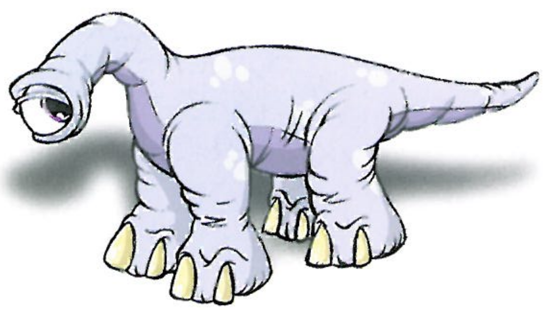






ONLINE

Trucos nuevos para viejos MMOGs



Raph Koster, creador de MMOs, habla de las enseñanzas de la web



Koster concibe Metaplace como un sitio transparente, en el que cualquier elemento puede interactuar fácilmente en internet para producir tablas de resultados o periódicos generados por RSS.

Raph Koster (arriba) diseñador de *Ultima Online* y de *Star Wars Galaxies,* y responsable creativo de Sony Online Entertainment, tiene una larga carrera en la creación de universos online. Ahora está a punto de lanzar Metaplace, una aplicación web que permitirá a todo el mundo producir juegos online gracias a su navegador web, desde carreras en 2D hasta MMOs en 3D. Hemos hablado con él sobre la brecha cultural que separa los juegos de la web.

Entonces, ¿Metaplace permitirá a cualquier persona desarrollar MMOs en la web?
Nuestro lema es: crea lo que quieras y juega a cualquier cosa desde cualquier sitio. Pero Metaplace no es sólo para el juego masivo multijugador. Hemos hecho también otras cosas, como puzzles o combates espaciales en 2D, y estamos trabajando con RPGs y MMORPGs, así que Metaplace es muchas cosas a la vez.

¿Qué tipo de diseños han visto hasta ahora?
Hay una propuesta de rehacer un mundo virtual con un *arcade* de los años 80 y otros están tratando de que se puedan usar avatares entre distintos mundos. Algunas instituciones educativas se han interesado por utilizarlo, y también hay jugadores que quieren hacer un RPG a su medida.

¿Qué separa Metaplace y Star Wars Galaxies?
Es una experiencia muy distinta. Los grandes proyectos MMO necesitan equipos de 100 personas o más y muchos años de trabajo. Creo que WOW necesitó cinco. Metaplace empezó sólo conmigo, pues con las facilidades de la tecnología web podía crear un sencillo prototipo yo solo. Ahora, la mitad de nuestro equipo son desarrolladores de juegos y la otra mitad desarrolladores web, trabajando codo con codo. Esto nos ha permitido limitarnos a un equipo de alrededor de una docena de personas.

¿Ha sido fructífera la relación entre la gente de los juegos y la gente de la web?
Hay cosas que los juegos pueden aprender de la web y viceversa. La web puede aprender mucho de los juegos en cuanto a entretenimiento, y los que diseñamos juegos hemos aprendido mucho de los estándares abiertos y de métodos de producción mucho más rápidos.

¿Cree que hay muchas diferencias entre las industrias de los videojuegos y de la web?
La industria de los juegos es la que se está quedando atrás, porque la industria de internet sí está incorporando ideas de los juegos.

OUT THERE



UNA CAMPAÑA *MECHA*



El ministro de agricultura de Japón ha echado un rapapolvo a varios funcionarios que han cambiado varias entradas de Wikipedia en horas de trabajo. La mitad de las 408 entradas implicadas se referían a *Gundam*, la popular franquicia *mecha* que ha generado tantos *animes* y videojuegos. La reprimenda se produjo después de que los ministros fueran investigados porque estaban insertando en Wikipedia artículos que favorecían sus tendencias políticas. El funcionario ministerial Tsutomu Shimomura acalló los miedos de que *Gundam* pudiera ser acusado de parcialidad política. "El ministerio de agricultura no tiene nada que ver con *Gundam*", afirmó.





El kit de desarrollo de juegos de Metaplace funcionará con Flash y con otros entornos en tiempo real, y ofrecerá una serie de herramientas estándar, aunque hará falta cierto conocimiento de programación para crear proyectos. El sistema utiliza MetaScript, un lenguaje basado en Lua, pero el objetivo es que sea lo más adaptable posible, para dar libertad a los usuarios e intentar que lo que se produzca pueda funcionar en múltiples plataformas.

Entonces, ¿teme usted que la industria del videojuego no se tome en serio Metaplace?
He recibido una respuesta muy positiva por parte de muchos desarrolladores de juegos, y hay un par de distribuidores que están muy interesados. Pero también hay mucha gente que piensa que Metaplace será sólo algo así como el basurero de MySpace. Y eso no favorece la creatividad de los usuarios y, obviamente, tampoco ayuda a MySpace. La industria de los videojuegos mataría por tener el público que tiene MySpace.

Teletipo



Google patenta juegos y tecnología

El gigante de los buscadores ha lanzado recientemente varias patentes relacionadas con la publicidad dentro de los juegos. Las patentes, algunas de las cuales han sido ya desveladas, incluyen tecnología que detecta cuándo se pone en marcha un juego y entonces envía publicidad al jugador, adaptándose a su ubicación, su perfil y sus preferencias. Es probable que esta invasión de intereses comerciales sea inevitable en un medio que vive una expansión tan rápida. Esperemos que Google se mantenga fiel a su tradicional buena fe.





EVENTO

El asesino innovador

Ubisoft apuesta por la III Cruzada para redefinir el género de la aventura en la nueva generación

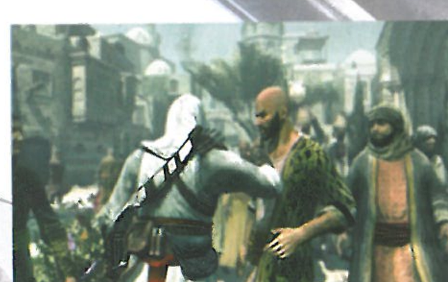
Assassin's Creed ya está en la calle; al menos, las versiones para 360 y PS3; la de PC llegará unos meses más tarde. Ya sabrás si se han cumplido los objetivos que Ubisoft Montreal se propuso con el juego en 2004.

Poco antes del lanzamiento la productora del título, **Jade Raymond,** estuvo en España explicando cuáles son estos retos y los resumió en una frase: "La idea era redefinir el género de aventuras en las consolas de nueva generación". El primer paso para conseguir innovar fue plantear la historia: "Queríamos que fuese más madura, más épica". Así que el equipo miró hacia este género de películas, porque *Assassin's Creed* tiene un componente cinematográfico muy potente, tanto en los planos generales de ciudades como en los diálogos o cuando Altaïr se lanza desde un edificio en un "salto de fe". Tras ver títulos como *Braveheart, Ben Hur* y *El reino de los cielos,* optaron por un tema histórico, con un guión adulto, en el que

"Ahora el artista, cuando quiere hacer algo que sea bonito, tiene que tener en cuenta que debe ser divertido, en cualquier parte de la ciudad, y debe tener una escala humana"

la acción transcurre en tres ciudades: Acre, Damasco y Jerusalén, unidas entre sí por un vasto reino.

Aparte de elegir un tema tan poco habitual en los videojuegos como el de las Cruzadas, Ubisoft Montreal ha apostado por dar la máxima libertad al jugador en un mundo lo más vivo posible. Altaïr debe asesinar a nueve personajes, y puede cumplir su misión llegando hasta el objetivo a la fuerza o infiltrándose en terreno enemigo, siguiendo dentro de la ciudad el camino que quiera, lo que ha obligado a cambiar la forma de trabajar, según



La multitud puede ser tu aliada o tu delatora. Si empujas a muchas personas o tiras las cajas que llevan los viandantes, armarán un escándalo. Pero también pueden ponerse de tu parte.



Raymond ha trabajado tres años y medio en el proyecto, junto al director creativo Patrice Desilets, quien también participó en *Tom Clancy's Rainbow Six* y *Prince of Persia: las arenas del tiempo.*

Raymond: "Antes se hacía algo que tuviera una apariencia bonita y luego el diseñador de niveles decía dónde quería que se pudiera saltar; pero ahora el artista, cuando hace algo que quiere que sea bonito, debe tener también en cuenta que debe ser divertido, en cualquier parte de la ciudad, y que debe tener una escala humana". Y combinarlo con actos que sean cómodos para el jugador: "si te persiguen y encuentras un obstáculo, lo más lógico es que saltes", apunta Raymond.

En la propuesta de Ubisoft Montreal ese mundo debe ser real: "que si matas al líder, los demás duden o huyan, de forma que cada experiencia de lucha sea diferente", dice Raymond. Para conseguir el realismo en los escenarios se ha consultado material de la época y el asesoramiento de cuatro historiadores. Eso sí, el equipo se ha tomado licencias: "algunos estilos con la espada no son reales, pero queríamos incluirlos", afirma Raymond. Lo que sí se ha eliminado son algunos elementos de los videojuegos, como el doble salto, porque "no sucede en la vida real", añade.

Aparte de la libertad y el aspecto cinematográfico, *Assassin's Creed* cuenta con un importante elemento de *free running (parkour),* y Altaïr demostrará ser un avanzado *traceur*, con unos movimientos armoniosos y bellos; no en vano el oscuro protagonista tiene 1.000 movimientos de lucha y 6.000 acrobáticos. Para los viandantes, hay 200 personajes genéricos, cuyas características se combinan multiplicando la diversidad de habitantes de las tres ciudades.

A todo esto se suma la elaboración de herramientas propias para el desarrollo; toda una nueva tecnología "que esperamos Ubisoft pueda usar en otros proyectos", afirma Raymond. Ahora, ha llegado el momento de ver el resultado.



3+
www.pegi.info
Nintendo
SUPER MARIO GALAXY
TM
Una aventura infinita en el espacio
Lánzate con Mario y tu Mando de Wii al espacio exterior. Explora el universo, prueba saltos que desafían la ley de la gravedad, utiliza trajes especiales... ¡y comparte esta nueva aventura épica 3D con un amigo! Así, mientras uno dispara estrellas y detiene a los enemigos, el otro podrá ayudar a Mario a salvar a la Princesa Peach.
Con Super Mario Galaxy, Mario ha vuelto ¡y está mejor que nunca!
Wii
SUPER MARIO GALAXY
PAL
www.wii.com
© 2007 Nintendo. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Wii
move you



EVENTO

Visiones de futuro

La apuesta por los videojuegos de Art Futura dio pie a reflexionar sobre el futuro de las consolas

Es un hecho: por mucho que este festival de cultura y creatividad digital dé también cabida a los llamados new media, a los diseños interactivos y a la animación digital, uno de sus ganchos más atractivos cara al público siguen siendo los videojuegos. Las largas colas creadas en el interior del Mercat de les Flors en el único día dedicado al tema, así como la ansiedad de los que deseaban echar una partida a las PS3 y 360 allí exhibidas lo dejaban muy clarito.

De hecho, las reacciones del público ante las presentaciones que allí se realizaron fueron tan eficaces, si no más, que cualquier debate sobre una cuestión crucial para el sector: de qué manera hay que explotar la potencia de las consolas de la nueva generación. Los vítores y las carcajadas despertadas por *Little Big Planet* fueron seguidas por una cortante frialdad cuando le tocó al turno a *Heavenly Sword.* Es la diferencia entre un título creado desde la perspectiva del usuario y el que, al más puro estilo Hollywood, le mira como objetivo de marketing.

En el discurso de Media Molecule se repetía la palabra "familiaridad". La sencillez de sus diseños, la simplicidad de su mecánica y sus inacabables opciones creativas están enfocadas a hechizar al jugón, a no dejarle aburrirse jamás con el juego, estimulando su propia creatividad. Los representantes de Ninja Theory hablaron de detalles técnicos: modelado de personajes con el programa Mudbox, captura de movimientos realizada en Weta Digital con la innovadora tecnología FACS (Facial Action Coding System), la dirección de actores de Andy Serkis…

Por eso es refrescante que a conferencias como las de ArtFutura no vaya sólo la prensa especializada, porque evita que acabemos mirando el mismo ombligo en que tiene clavada la mirada parte de la industria del videojuego.

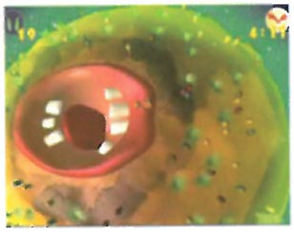


Las carpas del exterior del Mercat de les Flors, donde se podía jugar con algunas PS3 y 360, siempre estaban llenas de curiosos.

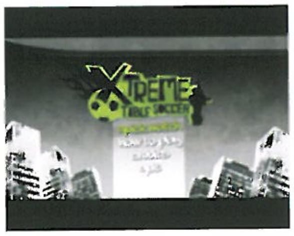
El ganador de los premios de Creación de Videojuegos ArtFutura 2007 fue *Galaxy Scraper,* desarrollado por GroundNet (los artistas Carlos Guzmán y Josep Soto y los programadores Xavi Lamarca, Aarón Ruiz y Roger Solé). *The legend of Iduriel* (de Fernando Ruiz) ganó el premio a los mejores gráficos, *Ultimate Aim* (programado por Francisco Macías con el grafismo de Ricard Miras) fue premio al mejor sonido, *Unpaladin* (de los programadores Albert Puertolas y Xavier Giralt y los grafistas Marcos Salvatierra y Carlos Lecina) fue el premio al mejor acabado. *Xtreme table soccer,* hecho con XNA, logró una mención especial del jurado. *Tempo* (hecho por alumnos del máster de la Universidad Pompeu Fabra) se llevó el galardón al mejor diseño, y *California Office* logró el premio con "chispa".

"Los vítores y las carcajadas despertadas por *Little Big Planet* fueron seguidas por una cortante frialdad cuando le tocó el turno a *Heavenly Sword*"















Títulos ganadores de los premios de creación de videojuegos PlayStation Artfutura 2007, de arriba abajo y de izquierda a derecha: *Ultimate Aim* (mejor sonido), *Galaxy Scraper* (Gran premio 2007), *California Office* (juego con "chispa"), *Extreme Table Soccer* (mención especial del jurado), *The Legend of Idhuriel* (mejores gráficos), *Unpaladin* (Mejor acabado) y *Tempo* (mejor diseño).





Más allá de los videojuegos, en ArtFutura también se presentan, entre otras instalaciones, algunos proyectos interactivos de autor. Alguna vez han sido el germen de ideas consoleras.



16+
www.pegi.info
BRAVIA SONY
Siente la alta definición de tus juegos en Blu-Ray con Sony Bravia
UNCHARTEDPS3.COM
"PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
(c) 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
La búsqueda de un tesoro perdido te conducirá a la muerte.
Una pista en el ataúd de Sir Francis Drake pone al cazafortunas Nathan Drake tras el rastro de la leyenda del tesoro El Dorado. Pero la expedición se ha convertido en una trampa mortal: atrapado en una misteriosa isla y capturado por mercenarios, Nathan debe luchar para sobrevivir. Desenterrar los terribles secretos de la isla puede enterrarle a él.
SÓLO PARA PLAYSTATION®3
NAUGHTY DOG
UNCHARTED
El Tesoro De Drake
PLAYSTATION 3
16+
This is living
PLAYSTATION 3

Indudablemente IN2Games ha imitado con eficacia la presentación de otros exitosos juegos sociales, y el diseño incluso reproduce las pendientes y las florituras de *SingStar*.





Aunque no viene montado, el volante de Realplay Racing parecía un sólido sistema de control. Esperemos que detrás del montaje haya un juego de verdad.

HARDWARE

Movimiento perpetuo

El desarrollador thirdparty IN2Games lleva la sensibilidad al movimiento a la PlayStation 2

La tecnología de la próxima serie de mandos sensibles al movimiento de IN2Games se viene desarrollando desde 2000, aunque hasta ahora la compañía no ha tenido suficiente capacidad económica para salir al mercado. Pero, obviamente, el éxito de la Wii ha cambiado la situación. Sin embargo, lo que es raro si se piensa retrospectivamente, es que haya recaído en un desarrollador *thirdparty* la tarea de crear estos periféricos para otras consolas. Sony parece considerar la sensibilidad al movimiento como una moda pasajera; el control de inclinación de Sixasis

Es obvio que hay un mercado para los juegos sensibles al movimiento entre la amplia base de jugadores de PS2, y la consola ya ha alcanzado el éxito en el campo del juego social

todavía tiene que demostrar sus utilidades y, extrañamente, la anterior generación de consolas ha quedado olvidada en este sentido. Es un torpe olvido de Sony, pues el mercado de juego casual tiende precisamente a abaratar los sistemas de gama más baja, y, como demuestra el interés de Wii en los jugadores ocasionales, es precisamente este sector de jugadores el que más se inclinará hacia la sensibilidad al movimiento. IN2Games ha encontrado su oportunidad gracias a este error de Sony, creando una gama de juegos para PS2 bajo la marca Realplay que se venderá junto a sus propios mecanismos de control adaptados. Hasta ahora se han anunciado seis títulos. Los temas de los juegos son los habituales –tenis, golf, carreras, bolos, billar– y los mandos se asemejan a las herramientas características de cada deporte, aunque en versión extremadamente pequeña y de plástico. El único juego diferente es *Puzzlesphere* (abajo), un título estilo *Monkey Ball* que emplea un mando de previsible forma esférica, que puedes mover para guiar una bola por un laberinto.

Es obvio que hay un mercado para los juegos sensibles al movimiento entre la amplia base de jugadores de PS2, y la consola ya ha alcanzado el éxito en el campo del juego social con títulos como *SingStar*. La entrada de IN2Games en el mercado quiere presentar esta serie de juegos como una alternativa más barata que Wii. Pero es posible que el hecho de unir de forma tan estrecha un juego con una consola concreta pueda afectar a esta percepción de una buena relación calidad precio; uno de los mayores atractivos del sistema de control de Wii es que combina un funcionamiento ergonómico con una increíble versatilidad. La serie de Realplay empieza a parecer un falso ahorro, pues comprar una Wii y un *Wii Sports* puede costar en torno a 260 ; y, si cada juego Realplay cuesta unos 43 euros, el ahorro no es tal. Por tanto, el éxito de Realplay estará en la profundidad que tengan sus juegos o en una mayor calidad del control que el que ofrecen los paquetes de minijuegos de Wii.

IN2Games tiene también un sistema de control universal para la PS3 y la 360, llamado Freedom, que se lanzará el año próximo, y que es una solución más atractiva que comprar muchos periféricos separados, lo que hace que nos preguntemos por qué no aprovecha IN2Games este liderazgo para dominar el espacio de la PS2 antes de que otras compañías intenten hacerlo.





El juego de billar utiliza la sensibilidad al movimiento del taco para controlar la fuerza con que golpeas la bola, y el ángulo está determinado por un D-pad en el mango del taco.



LA WEB DEL MES

Por una parte, Bungie.net es un recurso estupendo. Un lugar para ver las estadísticas de todos los duelos de *Halo* que has jugado, para descubrir en qué mapas eres mejor, y con qué arma has matado más gente. Es un buen sitio para ver y descargar tus pantallazos y los de tus oponentes, un lugar donde colocar el material encontrado por *Bungie*, y también películas, mapas Forge y juegos que podrás descargarte la siguiente vez que juegues. Es como un sucedáneo de jugar a *Halo 3*. Pero, por otra parte, es un molesto recordatorio de que en realidad no lo estás haciendo, un frío indicador del bajo nivel de tus estadísticas y de lo bien que se lo pasan los demás mientras tu sigues en la oficina. Necesario, pero inquietante.

Site:
Bungie.net
URL:
www.bungie.net


KANE & LYNCH
DEAD MEN™
★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
UN VIDEOJUEGO DE ODIO, PÉRDIDA Y VENGANZA
WWW.KANEANDLYNCH.COM
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
Eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos Int
the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S.
All rights reserved."", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademark
s, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360,
Y POR FIN LLEGA AL CINE HITMAN
Estreno 30 de Noviembre. SÓLO EN CINES

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Project Origin

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SIN CONFIRMAR



Monolith le declara la guerra al mobiliario de oficina por segunda vez con esta segunda parte de *FEAR*. Visto a través de un HUD cóncavo, la acción parece incendiaria y la animación increíble.

Flower

PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE



Construido sobre el relativo éxito de *fl0w* (como otros títulos de PSN), thatgamecompany desvela a su sucesor, otra oda a la belleza de la naturaleza. Los fans de las puntuaciones que no miren.

Samba De Amigo

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Si Sega y Nintendo siguen enterrando el hacha de guerra, aparecerá en Australia. Otra mascota que se cuela en la Wii, esta vez con la ayuda el especializada en FPS Gearbox, creador de *Brothers In Arms*.

Touch Detective 2 1/2

PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** ATLUS



A diferencia de su predecesor, la versión occidental de *Osawaru Tentai Ozawa Rina* no permite que su arte oculte su diseño. Una historia extendida vincula sus misterios, y sus pistas son más fáciles.

Tom Clancy's Air Combat

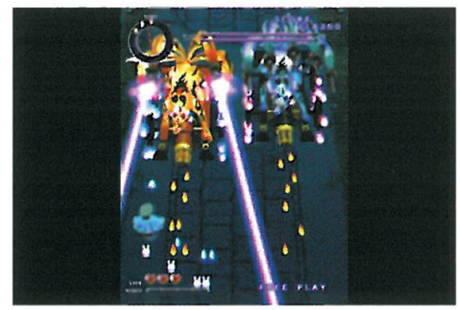
PLATAFORMA: SIN CONFIRMAR **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



Con la franquicia de *Blazing Angels* atada y bien atada, Ubisoft le da a su estudio de Bucarest una inviable segunda (o tercera) oportunidad. Se espera una alternativa al público de *Ace Combat*.

Mamonoro

PLATAFORMA: ARCADE **DISTRIBUCIÓN:** GULTI



¿Ya toca? Otro shooter vertical de G.rev para los arcade, esta vez con la ayuda del desarrollador novato Gulti. Es buen síntoma que unos cuantos ex-empleados de Raiden estén también en ello.

Star Wars: The Force Unleashed

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** LUCASARTS



¿Una versión para Wii? ¿Con un sable láser y un mando para controlar la Fuerza? ¿Hay una aire de inevitabilidad en la noticia o es que tenemos poderes mentales Jedi? Lo desarrolla Krome Studios.

Pirates Of The Caribbean Online

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** DISNEY INTERACTIVE



El retrasado RPG online de Disney ha entrado en su segunda fase de testeo beta. Los combates (en tierra y mar) y los visuales son muy simples, y el entusiasmo de VR Studios ha disminuido.

Kane & Lynch: Dead Men

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EIDOS



¡Mann está vivo! Los duelistas duales de IO salen el 23 de noviembre. Los últimos informes sugieren más similitudes con *Freedom Fighters*, aunque visualmente se le va notando la edad.



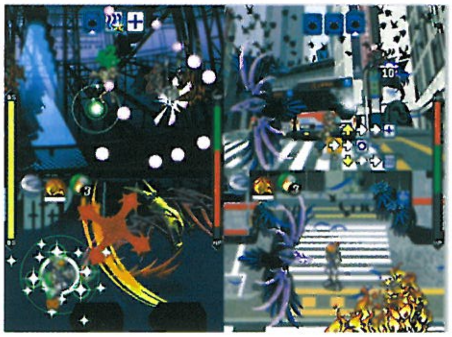
JUEGO DEL MES EN INTERNET

Knytt Stories

nifflas.ni2.se/index.php?main=02Knytt_Stories

Al igual que el primer *Knytt* del desarrollador y músico sueco Nicklas 'Nifflas' Nygren, *Knytt Stories* es un plataforma de dos dimensiones muy bien afinado, tan minimalista en su jugabilidad y en su estilo de arte, que captura surrealistas y llamativos escenarios en formas geométricas sencillas y suaves pendientes. El primer juego constaba de un sólo escenario, mientras que *Knytt Stories* viene con un editor de niveles y el juego actúa como base para el contenido que a su vez se divide en escenarios descargables. También se lanza una expansión, por lo que hay cuatro escenarios para jugar, y con el tiempo los fans crearán más. Con reminiscencias de los *Metroid* originales, el jugador tiene que revisitar ciertos escenarios mientras va ganando poderes. Sólo se está unos cuantos segundos en cada sección, el tema del mundo cambia constantemente y va acompañado de una música de ambiente muy bonita. Y con cada escenario, justo en el límite de lo que se puede recordar sin mapa, *Knytt Stories* te obliga a pasar los escenarios en una sola sentada antes de que te olvides de dónde tienes que ir.


16+
www.pegi.info
Lair™ ©2006-2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Factor 5. Lair is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
TÚ GIRAS, EL DRAGÓN GIRA.
Gira, salta, desciende en picado, vuela. Hagas el movimiento que hagas con el Mando Inalámbrico SIXAXIS™, el Dragón te seguirá. Sin cables que te molesten, tendrás total libertad de movimientos. El Mando Inalámbrico SIXAXIS™ obedece tus órdenes y ahora eres una bestia voladora que lanza fuego por la boca en una aventura épica.
FACTOR 5
WWW.LAIRPS3GAME.COM
L·A·I·R
PLAYSTATION 3
16+
This is living
PLAYSTATION 3





It's a wonderful world es fiel reflejo de dos tendencias: situar la acción en escenarios reales; en este caso, Shibuya (crear un mundo a partir de cero es demasiado lioso), y valerse de una chica que esté de buen ver y que cante aún mejor para que no sólo la división de desarrollo saque tajada, sino también la discográfica.



COSAS SOBRE Japón

Los males del capitalismo nipón

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

No se sabe exactamente en qué momento terminó de cuajar el fenómeno, pero ya es tarde para detenerlo.

Está presente cuando ves tráilers como los de *Resident Evil 5* y *Devil May Cry 4* que te dejan ese irremediable regustillo a plato hollywoodiense, y está también ahí cuando te acabas un RPG de tropecientas horas que se despide con una canción popera que, casualidades de la vida, pisa fuerte en la Oricon japonesa, la lista oficial de éxitos musicales pasajeros. Está ahí cuando le das a un juego de acción y descubres en determinada zona más guiños publicitarios que en aquella escena de *Tomb Raider 2: La cuna de la vida* que tenía lugar en el rascacielos de Hong Kong.

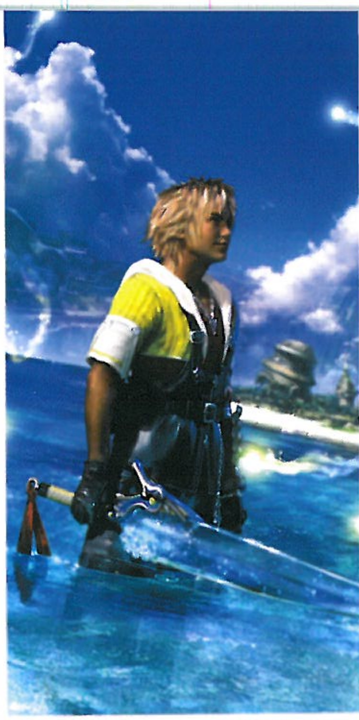
Lo que son las cosas. Empiezas hablando de videojuegos que pretenden ser películas y acabas haciendo una referencia a una película que pretende ser un videojuego. Supongo que la mayoría somos conscientes de que cine y videojuegos se retroalimentan con pasmosa facilidad, quizás con mayor frecuencia de la que nos gustaría, y nuestros amigos los japoneses tienen mucho que ver en este tema. Dirijamos a ellos nuestro dedo acusador, a esos maestros capaces de conseguir que un videojuego se convierta en tan sólo una pieza del enorme engranaje mercadotécnico que tanto le gusta a la industria nipona. Señalemos hacia los creadores de títulos, que últimamente se las traen.

La verdad es que son una gente que no tiene que rendirle cuentas a nadie. Para aquellos que viven en un país donde se crean juegos como churros no está de más permitirse, de vez en cuando, alguna que otra extravagancia. Total –piensan ellos–, si es para consumo propio... Y si a los extranjeros no les gusta, es su problema. De ahí que hasta grupos musicales como l'Arc en Cielo X Japan pasasen en su día de ponerle música a los videojuegos: ya puestos, dijeron que por qué no hacer uno con ellos mismos como protagonistas, ya fuese un plataformas o una grabación de un concierto suyo con la misma interactividad que te ofrece una gramola. Evidentemente, algún lúcido empresario les hizo caso: "Vamos a agotar todos los canales de promoción existentes para una banda y de paso hacemos más dinerito", pensaría. Hablando de publicidad... ¿Qué pasaría si un personaje creado únicamente para anunciar una consola acabara por tener su propio videojuego? Lo que a ti te suena a broma, a los creativos de Sega les sonó a éxito. Así nació *Shinken yuugi,* y quien rizó el rizo fue el célebre *Segata-san,* que se convirtió en el emblema de la desaparecida Saturn en el archipiélago japonés.

La verdad es que no hay nada mejor que hacer que personajes reales machaquen zombis para convertir una partida en una experiencia lo más parecida al visionado de un telefilme de esos que emiten en Antena 3

El desmadre estaba servido, y, como era de esperar, los europeos acabaríamos con los años por pagar el pato. ¿O es que nadie se extrañó de que, después de Takeshi Kaneshiro, viésemos a Jean Reno en *Onimusha 3?*

La verdad es que no hay nada mejor que hacer que personajes reales machaquen zombis para convertir una partida en una experiencia lo más parecida al visionado de un telefilme de esos que emiten en Antena 3 bien entrada la noche. Si









Raciones de una marca de fideos, de barritas energéticas, ude motos y de parafernalia armamentística que tampoco se libró de publicidad fueron piedra angular de la estrategia de financiación que siguió a *MGS3*. ¿Qué nos deparará la nueva entrega? ¿Alguna marca de bisutería fina para Meryl, quizás?











En la película *Rescate en Nueva York*, el actor Kurt Russell interpretaba a un curtido veterano de guerra llamado Snake Plissken, que llevaba un parche en su ojo izquierdo. Recuerda a alguien.

se puede contar con un actor famoso, al saco. Y así te aseguras de que el juego tenga mayor popularidad. ¿Que no quieres pagarle a un actor? Pues haces que el personaje se parezca al tiparraco en cuestión, como pasó con el ídolo Takki, alias Tidus en *Final Fantasy X*.

Ni el mismísimo Kojima pudo rendirse a la aparente eficacia del intrusismo de rostros conocidos en sus producciones. La prueba fehaciente la encontramos en el personaje que a todos nos ha dejado con la boca abierta con su flagrante reaparición en *MGS4*, Vamp Cortés. Años atrás, Kojima intentó imitar no un rostro, sino una voz y un estilo. A estas alturas, pocos quedan que no sepan que Snake no es un clon de Big Boss, sino del Kurt Russell de *Rescate en Nueva York*.

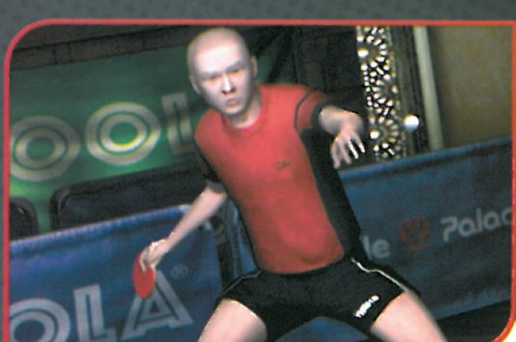
¿Qué sucede cuando alguien descubre el pastel y le gusta? Pues que hace fuerza para acabar siendo él mismo el modelo. Así llegó Gackt, quien dijo: "hágase Bujingai a mi imagen y semejanza. Y que el juego llegue a Europa, que tengo que darme a conocer por allí". Problema: el juego no era bueno y no lo tocó ni la presidenta de su club de fans. En ese caso, pensó, nada mejor que juntarse con un poderoso aliado, la franquicia *Final Fantasy*. Así todo el mundo sabrá quién soy aunque a nadie realmente le importe. De este modo tuvo sus gloriosos cameos en *Dirge of Cerberus* (que, por suerte, tampoco era un buen juego) y ahora estará hasta en la sopa gracias a *Crisis Core*, aunque esta vez el juego no vendrá con el típico temazo suyo como canción principal. Otra dulce voz de otra dulce cantante japonesa volverá a sonar con fuerza en todas las emiso... digo, portátiles de Sony.

El problema no está en que los videojuegos cada vez se parezcan más al cine; ésa es una realidad que la nueva generación ha dejado patente y que no tiene por qué incomodarnos. El problema lo llevan consigo juegos orientales como el recién "estrenado" *Crisis Core*, que ya no aspira a película, ni siquiera a anime, sino a culebrón japonés o dorama. Y, créeme, no es lo mismo.

"UNA AUTÉNTICA DELICIA JUGABLE".
-MERISTATION.COM

"TABLE TENNIS SUPONE TODO UN TRIUNFO EN LA JUGABILIDAD [...]".
-YAHOO! JUEGOS









YA A LA VENTA PARA WI™

P.V.P. Recomendado: €39.99

★ WWW.YAHOO.TABLE-TENNIS.ES ★

3+ www.pegi.info

Wii™

YAHOO! ESPAÑA JUEGOS

© 2006-2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego, Rockstar Leeds, el logotipo R* de Rockstar Games, el logotipo R* de Rockstar San Diego, el logotipo R* de Rockstar Leeds, Rockstar Games Presenta Table Tennis y el logotipo de Rockstar Games Presenta Table Tennis son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Todas las otras marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. El contenido de este videojuego es totalmente ficticio, y no pretende presentar o representar ningún suceso, personaje o entidad real. Cualquier similitud entre cualquier representación en este juego con cualquier suceso, personaje o entidad real es puramente casual.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + jugados en **Edge**

Guitar Hero III: Legends Of Rock



Aunque ahora esté a rebufo de *RockBand*, esperamos que la próxima entrega de esta brillante serie musical pueda todavía inflamar la oficina con la llamas del rock.
360, PS3, WII, ACTIVISION

Wipeout HD



Después de la decepción de *Fatal Inertia*, esperamos que esta edición de "grandes éxitos" remasterizados de carreras antigravedad demuestre cómo se compite.
PS3, SONY

Haze



Lo que hemos jugado de este shooter moralista de Free Radical hace que estemos deseando sentarnos para ver si puede conseguir que la acción se mantenga.
PS3, UBISOFT

Contrólate

Las estrategias mejor planteadas minan la interactividad



Los movimientos finales predeterminados y los QTEs quedan muy bien como peli, pero indican que los juegos aún no se sienten cómodos con el nivel de control que se les da a los jugadores. ¿De verdad han cambiado algo las cosas desde el *Road Avenger* de los Mega CDs?

En sólo unas cuantas sesiones con *La Conspiración de Bourne* y *Beowulf* nos hemos hecho una idea de lo mucho que estos títulos están ayudando a llevar las normas del cine a los videojuegos. Cuando Bourne se deshace rápidamente de tres enemigos con una serie de golpes relámpago, la cámara lo capta con cortes bruscos; cuando Beowulf se sube a la espalda de un ogro, sabes que la acción tendrá una animación fluida y espectacular.

Ante una visión construida con tanta precisión, es inevitable que las decisiones del jugador queden en segundo plano. *Beowulf* da opciones en ciertos momentos, pero no es el jugador el que pone la mano de Beowulf alrededor del cuello del monstruo. Al contrario, los demás deciden por ti cómo acabar con un enemigo. En Bourne te sumerges en las barricadas a instancias del juego: del jugador sólo depende que salga bien.

La dificultad radica en una balanza a tres bandas: proporcionar habilidades que le otorguen poder al jugador, que no sean demasiado complejas para no abrumarle, y sin quitarle tanto el control que se convierta en un espectador impotente. Sin embargo, es difícil no sentir que estos juegos han ido muy lejos a la hora de predeterminar la acción de una manera tan espectacular, pero va contra lo que diferencia a los juegos de cualquier otro entretenimiento: la interactividad.

Es una de las formas en las que *Tale Of Tales' The Path* prueba ser una crítica constructiva de las normas de los juegos: se basa en la IA para determinar el nivel más bajo de interactividad de tu avatar. Recientemente, *BioShock* descubrió algo brillante acerca de la linealidad y el control, aunque no tuvo la suficiente fuerza como para rechazar dichos mecanismos.

No es un problema que se vaya a resolver en poco tiempo, los desarrolladores siempre van a tener problemas a la hora de comunicar ideas o imágenes: si eres demasiado estricto con las secuencias y escenarios, limitas la libertad de los jugadores; con demasiada libertad de movimientos el jugador no experimentaría nada que mereciera la pena. Pero la creciente afición a las QTEs demanda que los juegos encuentren nuevas formas de narrativa, y de equipar mejor a los jugadores con las herramientas para crear sus propias, y no por ello peores, experiencias.



30 **Beowulf**
360, PS3



32 **Robert Ludlum's La conspiración Bourne**
360, PS3



34 **God Of War: Chains Of Olympus**
PSP

36 **Turok**
360, PS3



38 **Nights: Journey Of Dreams**
Wii

40 **No More Heroes**
Wii

42 **Dark Sector**
360, PS3

42 **Rez HD**
360

44 **Devil May Cry 4**
360, PC, PS3

44 **Ninja Gaiden: Dragon Sword**
DS

45 **Time Crisis 4**
PS3

45 **Space Invaders Extreme**
DS

46 **Echochrome**
PS3, PSP

46 **Patapon**
PSP









Es difícil imaginar cómo son los monstruos de *Beowulf*, ya que el texto original no los describe claramente. Aquí Grendel parece un Gollum gigantesco. En la lucha contra las diferentes criaturas, *Beowulf* incluye movimientos de lo más crueles, único para cada tipo de criatura. Para llegar a ellos debes superar un minijuego machacabotones.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2008**

Beowulf

La sangrienta expansión que Ubisoft prepara de la película intenta impregnarse del espíritu de esta leyenda que va de matar monstruos

No debería sorprender que el juego basado en *Beowulf* se aparte de su materia prima. Los gustos populares han cambiado desde que se escribió la historia épica. Más interesante es constatar que no recrea los escenarios del film; entre los juegos basados en licencias es un error común el de encerrar su interactividad en de los límites de una historia predeterminada.

También es inteligente la decisión de ambientar el juego en unos años que no se están ni en la película ni en el poema, ya que abre las opciones de diseño de Ubisoft. Por eso decepciona un poco que los desarrolladores hayan creado un juego lineal de lucha. Eso supone que se ponen límites a las posibilidades del juego, aunque al menos *Beowulf* cumple con creces dentro del género. Al hacerlo así, el *Beowulf* de Winstone está apostando a caballo ganador, como demuestra el propio juego con su increíble violencia. Los habituales combos de los juegos de lucha se apoyan en unos movimientos muy crueles, que empiezan agarrando y sometiendo a tu oponente a base de machacar botones; el resultado está pasado de vueltas de forma deliciosa: Beowulf romperá el brazo a un ogro, antes de subirse a la espalda de la criatura, golpeándole la cabeza antes de abrirle a la fuerza la boca y romperle la mandíbula.

Además de su truculencia, los distintos ataques de *Beowulf* tienen otros impactos en la jugabilidad. Si encadenas ataques combinados impresionas a tus tropas, y su contador de moral se llena lentamente, lo que te permite lanzar gritos de ánimo que aumentan la fuerza de los soldados que te acompañan. Eso sí, cuando recibes daño o un enemigo lucha contigo, se llena otro indicador, el de rabia. Cuando está lleno, te conviertes en una fuerza imparable: se multiplica el daño que causas a tus enemigos; pero tus hombres también son vulnerables. Necesitarás que la moral esté alta para completar objetivos que requieran la cooperación de tus subordinados, guiando a tus enemigos mediante un minijuego rítmico para pelear al unísono, o empujar una gran roca para impedir a tu enemigo que se regenere.

Al final de cada nivel se cuentan tus victorias y tus fracasos –a cuántos compañeros has ayudado, cuántos enemigos has eliminado utilizando la furia o los combos–, y los resultados determinan el desarrollo de tu reino y la actitud de tus familiares hacia ti. Hay que ver cuánto afectará en realidad al juego este elemento rolero.

Más allá de sus propios méritos, el último salto tecnológico generacional ha hecho surgir una serie de títulos ávidos de explotar las posibilidades de mostrar un número mucho mayor de enemigos en pantalla. El género que puede beneficiarse más evidentemente es, claro, el de lucha, de ahí que haya tantos en camino. *Conan* está haciendo una labor más que útil, y el ambicioso *Viking* pretende ir más allá de las convenciones del género, *Beowulf* tiene que explotar sus diferencias en lugar de centrarse en su licencia para darle un poco de vidilla.



Vuelo de damiselas

Existen pequeños intentos de cambiar la jugabilidad: en una escena, tienes que proteger a una serie de vírgenes de pecho generoso de ser lanzadas a un foso. Lo que te obliga a controlar bien los tiempos a la hora de escoger y matar a los ogros correctos antes de que lancen a las doncellas por el precipicio... Pero incluso con la búsqueda de equilibrio entre combos y rabia, los ditintos elementos de *Beowulf* no llegan a cohesionar en un juego con un componente táctico.

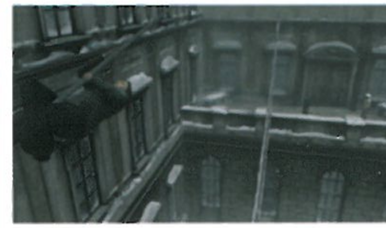


Para que tus hombres trabajen en grupo tienes que pasar por un minijuego rítmico. Golpear tambores hace que tus compañeros remen al unísono.


Rompe la barrera del sonido
y elévate 360 grados cruzando
el cielo y viviendo el auténtico
drama de los combates aéreos
en un escenario sin precedentes
ACE COMBAT 6™
Fires of Liberation
!SOLO PUEDE QUEDAR UNO¡
EL SIMULADOR DE VUELO ARCADE NÚMERO 1 DISPONIBLE YA EN XBOX 360
www.acecombat.eu
12+
www.pegi.info
VIVE LA MEJOR EXPERIENCIA
DE VUELO CON LA DEMO
EN XBOX LIVE ¡YA!
namco
XBOX 360
XBOX LIVE
BANDAI NAMCO Games
ATARI







Al parecer, el nuevo pasado de Bourne ha recibido la aprobación de los herederos de Robert Ludlum, y el guionista de las películas, Tony Gilroy, ha estado implicado.

Robert Ludlum's: La conspiración Bourne

High Moon aumenta el baño de sangre al mezclar las diversas encarnaciones de la exitosa franquicia de espionaje

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SIERRA/VIVENDI**
ESTUDIO: **HIGH MOON STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2º TRIMESTRE 2008**



Panorama para huir

Aunque intenta diferenciarse de otros productos basados en la serie Bourne, el juego quiere recrear el estilo de las películas. En algunos momentos, cuando la huida de Bourne por los tejados es vigilada por un francotirador, la cámara cambia a la vista del fusil. La forma en que el control se adapta a este cambio de perspectiva será crucial para la coherencia del juego: aunque evoque la espectacularidad de los films, esperamos que el jugador sepa hacia dónde va.

Los chicos de High Moon Studios se apresuran a aclarar que su juego ha sido diseñado como tercer escalón de la franquicia Bourne, un complemento de los libros y los films más que una relectura. Evitar la imagen de Matt Damon es un punto a favor de High Moon, y aunque el juego recrea la introducción del personaje que se vio en sus anteriores encarnaciones, parece que luego toma otro camino.

La primera sección del juego comienza con Bourne amnésico y lleno de balas, flotando inconsciente en el mar, y se basa en sus intentos de descubrir más sobre su identidad. Cuando le salen mal las cosas en la embajada americana de Suiza se establecen dos de los tres pilares de la jugabilidad, que resultarán familiares a los que hayan visto las películas: lucha cuerpo a cuerpo y evasión. Un temporizador marca lo que falta para quedar encerrado, y Bourne debe deslizarse bajo las puertas de seguridad apretando con rapidez un botón. Es difícil decir qué diferencia hay entre controlar de forma directa a Bourne y los distintos momentos cinematográficos en los que la interacción se limita a pulsar botones a tiempo. Parte de esa dificultad viene de la cámara dinámica, con planos muy rápidos que recrean la energía de los films.

Es un sistema que añade un impacto visual considerable al combate, incluso a pesar de que te lleve a preguntar hasta qué punto puede el jugador tomar decisiones jugables. Al pelear, un indicador se llena con cada combinación, permitiéndote ejecutar un número cada vez mayor de ataques de contexto: High Moon ha trabajado para crear distintos movimientos para cada centímetro de escenario, e imitan la rapidez, la brutalidad y la sencillez de las películas, ya que Bourne puede usar objetos normales con efectos cruentos. Con el marcador lleno y varios agresores, puedes realizar una serie de movimientos marcados a cámara lenta: el



Mientras que en otras áreas el control directo sobre Bourne es limitado, parece que los tiroteos requieren más implicación. El sistema de cobertura es similar al visto en *Gears of War*, en el que se ha basado el motor del juego.

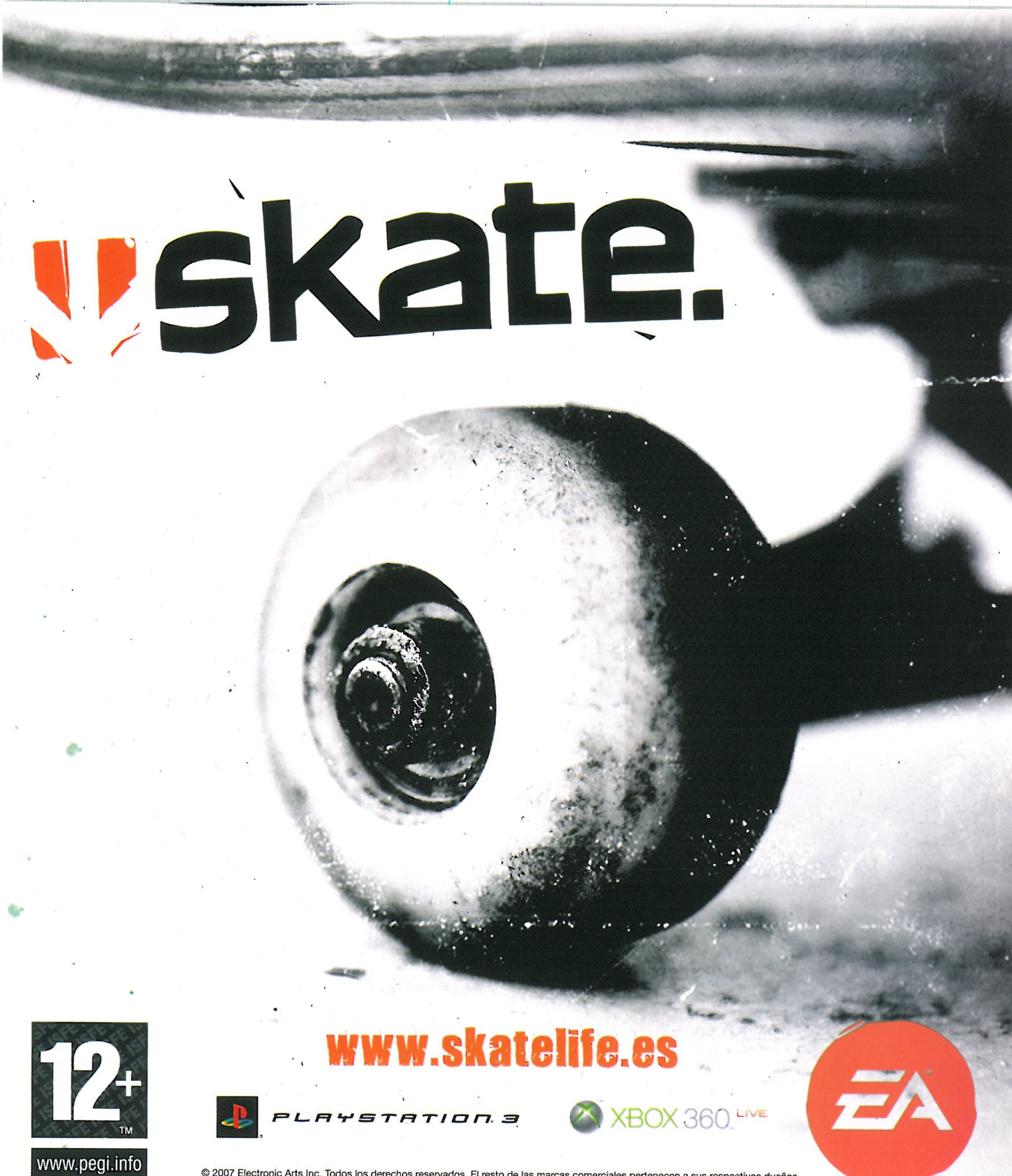
éxito se determina cuando aprietas los botones de la secuencia a tiempo.

El tercer componente de la acción del juego son los tiroteos, lo que puede sorprender a los fans, ya que la característica definitoria de Bourne ha sido hasta ahora el empleo de métodos más rudimentarios. Aun así, High Moon ha creado una excusa lo bastante buena para justificar el aumento de muertes en el juego: ambientar gran parte de él en el pasado de Bourne. Como asesino, en sus misiones hay continuas malas planificaciones, lo que lleva a las grandes matanzas que a su vez generan su posterior crisis personal. Esta acción no va en detrimento de los principios de evasión y cuerpo a cuerpo que priman en el juego: cada elemento encaja con fluidez en el otro.

Con cada nueva versión, Bourne tiene mejor y mejor aspecto, pero preocupa que esa excelencia gráfica se consiga a expensas de la posibilidad de que el jugador dirija la acción. Por muy atractivo que sea ver a Bourne acabar con un enemigo con un boli, sólo será divertido si el usuario está implicado en la decisión: las escenas de vídeo iniciadas por pulsación de botones no ayudan a aumentar la interactividad de un título.



Los planos cortos de los combates transmiten la economía de movimientos usados en el arte marcial Kali: se ha usado al coreógrafo de las películas para recrearlo con autenticidad.


skate.
www.skatelife.es
12+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
EA
© 2007 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños.

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SCEA**
ESTUDIO: **READY AT DAWN STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **MARZO 2008 (EEUU), SIN CONFIRMAR (EUROPA)**



God of War: Chains of Olympus

La máquina de matar griega ha vuelto, y está dispuesta a rebanar pescuezos en tamaño portátil



Sutil rivalidad

La mística en torno a la serie llega al punto de desarrollar las motivaciones de las acciones de Kratos en los siguientes juegos, y la trama más obvia desde esa perspectiva de la serie es la aparición de su hermano.

El personaje aparece de fondo en el primer *God of War*, pero aún no ha hecho una aparición completa, sobre todo por el hecho de que está muerto, aunque existe la promesa de un viaje al Hades. No será como la historia de Dido y Eneas, pero el juego se toma la licencia de elaborar esas vagas referencias de una forma de lo más mitológica, por lo que la rivalidad entre iguales en el infierno puede acabar teniendo algún peso en la historia del juego.









Hay QTE para todo, desde abrir una puerta a golpear a un basilisco contra una columna. No son pesados, pero son demasiado familiares. Estaría bien que el juego asumiera las normas de la serie con más originalidad.

Hay algo que atrae en la serie *God of War* más allá de sus combates y su mecánica central: su ambientación. Los mitos griegos ofrecen una mezcla de heroísmo y humanidad, están tan llenos de arquetipos clásicos que ofrecen un telón de fondo con un atractivo tremendo para un videojuego... Sobre todo, cómo no, para uno brutalmente violento. La otra parte de su éxito reside en su ambigüedad, esos hechos que sólo pueden ser intuidos. De ahí que, antes de que *God of War* vuelva por todo lo alto en alta definición, los chicos de Ready at Dawn Studios (responsables del spin-off de Daxter para PSP) van a explorar una parte oculta de la historia sobre pantalla portátil.

La acción de *God of War: Chains of Olympus* es anterir al título original. Narra las décadas de servidumbre de Kratos bajo las órdenes de los dioses del Olimpo. Comienza en Ática, con el principio de la invasión de una flota de naves persas. Es uno de los juegos visualmente más atractivos aparecidos en PSP: hay montones detalles, con barcos ardiendo que forman parte de una flota mucho más grande, y múltiples partes de los fondos funcionando de forma independiente.

Pese a su diferente ambientación, la sección que hemos probado es muy similar al comienzo del primer juego: de hecho, es tan parecida que puede entenderse como un homenaje. Se mantienen todos los ataques ya conocidos y tus fluidos movimientos entre objetivos, además de uno o dos añadidos como un útil movimiento de cadena que arrastra a grupos enteros de enemigos a un lado o a otro de tu camino. Hay oponentes para eliminar y controles que debes aprender antes de que un cíclope atraviese al puerta. Ahí incluye un original toque de humor, ya que después de un QTE (porque intenta machacarte de primeras), te preparas para luchar, pero un enorme basilisco atraviesa la pared y se lo come de un bocado. Entonces el basilisco te ataca, y el resto de la sección funciona de una manera similar a las luchas contra la Hidra del juego original: eso sí, la animación y los efectos gráficos están muy lejos de aquél, ya que la cabeza de tu enemigo entra y sale, respira fuego y se agita por todo el formato panorámico de la PSP.

También aparecen las marcas de fábrica de la serie, como las escenas de vídeo generadas en tiempo real por la ciudad para mostrar el nivel de detalle de los escenarios, y algunas secciones sospechosamente en blanco del nivel, donde resulta obvio que se realizan las cargas. También aparecen enemigos más poderosos, como el Rey de Persia, que usa contra ti una magia que puedes utilizar después de aplastar su cabeza con el cofre de un tesoro. Hay otros detalles destacables, como el basilisco que huye tras vuestro primer encuentro, para reaparecer por Ática, moviéndose y destruyendo la ciudad según avanzas.



El nivel de Ática sigue los parámetros tan bien marcados por el original, y está lleno de efectivos momentos: las naves del horizonte destruyen los escenarios, los cíclopes destrozan paredes...






3+
www.pegi.info
www.yourpsp.com
WipEout® Pulse © 2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Studio Liverpool. WipEout is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
wipeoutpulse.com
LA ADRENALINA EMPIEZA DONDE ACABA LA GRAVEDAD
La carrera de combate antigravedad más famosa ha vuelto con 12 nuevos circuitos reversibles. Ocho equipos de alto octanaje, nuevas armas de alta tecnología, wireless y juego online hasta para 8 jugadores y 7 nuevos modos de juego que te dejarán sin respiración. Todo ello con una banda sonora de vértigo que incluye temas de Kraftwerk, Stanton Warriors, Aphex Twin y Books Shade.







Turok

A los fósiles aún les quedaba algo de vida, no estaban extinguidos

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **TOUCHSTONE STUDIOS/ATARI**
ESTUDIO: **PROPAGANDA GAMES**
ORIGEN: **CANADA**
LANZAMIENTO: **PRINCIPIOS 2008**



La demo de *Turok* comienza en el lugar de un accidente. Se te ordena inspeccionar los escombros con tu equipo, y empiezas moviéndote entre la hierba en dirección al humo. Aparece un soldado enemigo, y le abates con relativa facilidad. Dos más aparecen cerca de los restos y se mueven hacia ti, cubriéndose y disparando. Las balas silban mientras mantienes un combate estándar de shooter en primera persona, pero entonces pasa algo extraño: la hierba empieza a moverse. Y, de pronto, todo se llena de dinosaurios.

Éstos se lanzan sobre tus enemigos, sobre tus compañeros, sobre ti. La hierba los oculta hasta que están a tu lado, por lo que tienes que retroceder frenéticamente, disparando a ciegas contra la espesura... Pero uno te ataca por un flanco y te levanta por los aires, y salta de forma salvaje sobre ti cuando estás en el suelo. La cámara cambia rápidamente a tercera persona y te defiendes a duras penas, cerrando su mandíbula con las manos mientras le pateas el estómago.



Parte del juego reside en usar a tus compañeros y, en ocasiones, sacrificarlos para poder avanzar. Puede ser un mal necesario, al menos en los primeros niveles.

La IA de los enemigos humanos es convincente. La lucha en solitario es una mezcla instintiva de evasión a través del follaje y de cobertura, usando los entornos para ocultarte y eliminar a unos cuantos fácilmente. Pero en grupo son letales: sus disparos van directos hacia ti, avanzan con rapidez y eficacia, y si intentas realizar la misma maniobra dos veces se adelantan a ti. Los dinosaurios, en cambio, son crueles: cazan en grupos y atacan con rapidez, aunque nunca de forma directa. No es extraño ver dos o tres rastros de hierba dirigiéndose hacia ti, y sientes que puede haber más que no aparezcan en la pantalla.

Ahí está la razón de que *Turok* tenga el potencial para ser un juego genial: ambos tipos de enemigos son letales y con tácticas muy distintas. En solitario son lo bastante asequibles. En conjunto resultan formidables, así que gran parte de tu estrategia tendrá que ser enfrentarlos a unos con otros, para que sus fuerzas mermen antes de repartirles leña. Métete en medio, y estás muerto.

Lo único que puede echársele en cara al juego son los gráficos, a veces un tanto rudimentarios para la media actual: en particular, la hierba está bien animada, pero resulta algo tosca si la ves de cerca. Además, los enemigos a veces aparecen de lugares donde ya te habías asegurado de que no se escondía nadie. Son problemas que se pueden resolver en lo que queda de desarrollo, aunque el segundo fallo se puede admitir, teniendo en cuenta la manía del juego de pegarte sustos de muerte. *Turok* tiene buena pinta, y resulta una interesante reinvención de una serie que se había hecho irrelevante.



Disparando contra dinosaurios

Turok está ambientado en un "futuro cercano", y asumes el papel de Joseph Turok, el último de una estirpe de cazadores de dinosaurios. La trama trata sobre su ex-mentor, Roland Kane, un criminal de guerra que ha sido perseguido hasta el planeta donde se desarrolla el juego. Y, claro está, le protege un ejército. Los dinosaurios son nativos del planeta (los cómics incluyen "bionisaurios", alterados por los humanos mediante implantes), e incluyen tanto herbívoros como carnívoros, de las que hemos visto raptores, carnotauro y, claro está, un tiranosaurio.



El título incluye algunos enemigos humanos formidables, pero las estrellas son este tiranosaurio y otros carnívoros: es difícil imaginar que esa pistolita pueda hacerle algún daño.





Precio de descarga: Videojuego 2D, 3 € (3.48€ IVA incluido); Videojuego 3D, 4€ (4.64€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0.50€ (0.58€ IVA incluido)/5MB. Tarifas válidas en Península y Baleares.
Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.











Una vez más, Nights debe ayudar a dos jovencitos a superar sus miedos. Los monstruos como Girania (arriba) se convierten en nubes de pelotas de colores. Girando sobre ellas las destruyes, y Girania se hace más pequeño.

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA**
ORIGEN: **EE.UU.**

Nights: Journey Of Dreams

Por fin: comprobamos si a Nights le siguen sentando bien los leotardos púrpuras tras tantos años

Después de la inquietud de Sega sobre dejar que la prensa se acercara demasiado a los controles del juego en Leipzig, ha sido una tortura esperar hasta ver lo fielmente que ha sido revisitado el clásico de la Saturn. La aventura de acción original fue una pionera en el uso del stick analógico para dirigir a su bufón andrógino, Nights, en un ballet aéreo a través de entornos exuberantes, coloridos. Aunque diseñados en 3D, Nights sólo tenía libertad de movimientos en un solo plano, por lo que sus giros y planeos sólo determinaban la altura y la distancia respecto a un camino predeterminado.

La presente recreación para Wii te da la posibilidad de controlarlo sólo mediante el Wiimando o combinado con el Nunchaco. En el primer caso, el Wiimando sirve como indicador, y dirige a Nights hacia una estrella de la pantalla, mientras en el segundo usas el stick analógico para dirigir a Nights y la detección de movimientos del Wiimando para movimientos especiales. La primera sorpresa viene de que, al usar el Nunchaco, el ángulo de vuelo de Nights que permite el stick analógico resulta restringido, ya que se limita a las ocho direcciones cardinales, con poca más libertad de la que daría una cruceta. Lo que, teniendo en cuenta el peso de las acrobacias, provoca que el control resulte espasmódico.

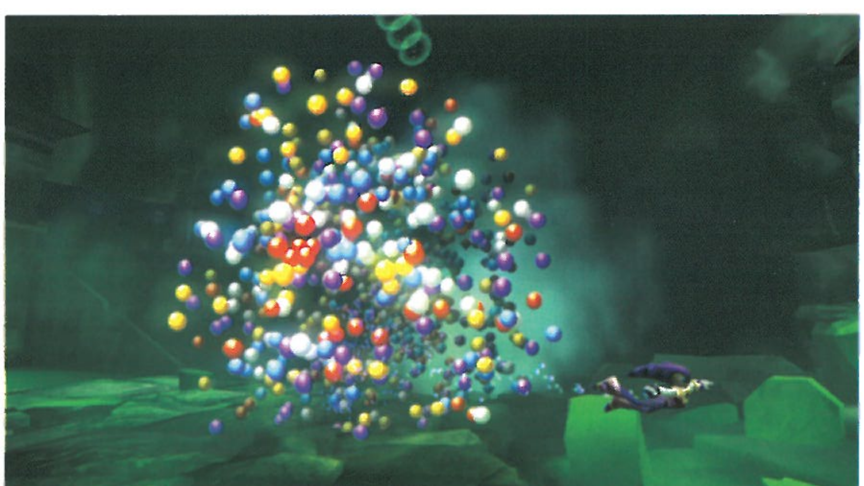
Sin embargo, en casi todos los demás aspectos, *Journey of Dreams* recrea con ternura la experiencia original, ahondando en la sencilla exuberancia del juego con unos gráficos llamativos y una banda sonora repleta de jovialidad. Pero Sega también ha matizado la fórmula original; ahora hay mayor variedad de objetivos en cada nivel, debes recoger objetos caídos de los enemigos y, durante los tramos finales de cada nivel, el punto de vista se coloca detrás de Nights, permitiéndote controlar el movimiento de forma similar a la de un simulador de vuelo convencional. Hay, además, detalles nuevos que rompen con los retos más convencionales: en una sección en bote, Nights tiene que rescatar criaturas caídas al río, y otra es una montaña rusa, y el jugador debe extender las cuatro piernas del carrito, a lo Autos Locos, para recoger objetos que hay en el camino.

Aunque la relativa incomodidad del control resulta decepcionante, esta nueva versión parece pensada para apoyarse en la nostalgia que muchos sienten aún por el título original. La pregunta es si eso será suficiente para convertirse en un éxito dentro del extenso público de Wii. Aunque recupere los coloridos gráficos del clásico de Sega, éstos no pueden competir con los de *Mario Galaxy*, y cabe preguntarse si los restringidos movimientos llamarán tanto la atención de los nuevos jugones como de los que todavía recuerdan su anterior encarnación.



Hínchame y juega

Los combates contra jefes finales de *Journey of Dreams* son una mezcla de ideas viejas y nuevas: de los tres que hemos podido ver, dos son similares a criaturas vistas en el *Nights* original: un monstruo hinchable, que tienes que atrapar y propulsar a través de una serie de puertas, y un amenazador pescado gigante. El siguiente enfrentamiento sí ofrecía una propuesta nueva: un camaleón que se escondía tras el decorado, del que puedes cortar trozos circulares realizando giros.







Si quieres, puedes recorrer los niveles a pie como uno de los más que normalitos protagonistas, pero en ese estado eres más vulnerable que cuando juegas como Nights.



16+
www.pegi.info
syphon-filter.com
NO PODRÁS HUIR DE TU SOMBRA
Gabe Logan ha vuelto, pero esta vez no está solo. Evita ser capturado por un agente secreto en tu misión de localizar una nueva arma terrorífica, o enfréntate a otros agentes en la modalidad de 8 jugadores online. Pero hagas lo que hagas, te estarán observando. Mantén cerca a tus aliados, y mucho más a tus enemigos. Y recuerda: muchos vigilan tus espaldas.
PSP
www.yourpsp.com
syphon filter
LOGAN'S SHADOW





Los logros gráficos de *No More Heroes* son considerables, sobre todo comparados con otros intentos de desarrolladores externos para Wii, pero lo más suculento es la gran cantidad de escenarios distintos mostrados.





No More Heroes

Si pudiera ser tu héroe, si pudiera ser tu Dios

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **RISING STAR GAMES/ VIRGIN**
ESTUDIO: **GRASSHOPPER MANUFACTURE**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **VERANO 2008**

Suda51 tiene un currículum que a la vez inspira confianza y te hace temblar: no hay duda de que *Killer 7* era uno de los títulos más excéntricos e imaginativos del pasado reciente, pero se dijo de él que era perro ladrador, pero poco mordedor. *No More Heroes* quiere rectificar eso, y lo va a hacer mezclando la obsesión por el diseño y los combates con sables de luz, y afirmando los cimientos bajo su impacto visual.

El juego se centra en Travis Touchdown, un perdedor que gana una espada láser en una subasta online y, cómo no, mata con ella al asesino a sueldo, Helter Skelter. Se coloca así en la 11ª posición entre los asesinos que trabajan en el mundo de *No More Heroes,* y se prepara para encontrar a los otros diez y convertirse en el número uno. Si bien la historia del juego es bastante impredecible, su sencilla estructura dividida por jefes puede no parecerlo, hasta que te das cuenta de que *No More Heroes* está inspirado en *Shenmue*. Se ambienta en una ciudad con libertad de movimientos en la que puedes aceptar misiones y otros trabajos mientras encuentras a los diez asesinos, ya sea convirtiéndote en basurero o algún otro trabajo por horas. Travis puede moverse por la ciudad a pie o con su particular Schpel Tiger, una moto con una pinta genial, pensada para correr y derrapar.

La clave de *No More Heroes* son los combates. El sable de luz de Travis se usa pulsando el botón A y sacudiendo el Wiimando cuando se indica, pero la sensación de tener un arma poderosa entre las manos choca con el hecho de que debes dar a los oponentes muchos, muchos golpes. En contraste con los tráilers, donde los adversarios acababan partidos en dos o sin cabeza con suma facilidad, en la práctica no parece que lleves un arco de energía destructiva, sino un palito de madera.

El ámbito de la demo era muy limitado: un almacén en el que varios malos pululaban, esperando que los golpearas sin piedad con tus puños, pies y espada láser... Lo que se hacía repetitivo rápido. De vez en cuando el aburrimiento se aliviaba por movimientos especiales violentos y gráficamente impresionantes, con explosivos ataques finales contra los enemigos provocados por el encadenado de una serie de combos y por seguir las enormes flechas de la pantalla con el Wiimando. Se supone que el combate ofrecerá mayor profundidad de la allí mostrada, e importará al cambio entre tres posturas distintas (para lo que hay que sostener el Wiimando a distintas alturas) mientras mantienes la espada cargada: quizá es que una corta demostración no era el lugar para sacarle el partido a semejantes sutilezas. Lo que se mostró en toda su gloria fue la animación de la recarga de tu espada (para lo que hay que apretar el botón 1 y agitar), movimiento que seguro que genera muchos chistes guarros.

Hay que decir que el juego tiene su propia personalidad gráfica, con una combinación de líneas rectas, cel shading y, por ser más exactos, mucho friquismo. Lo que se hace más obvio en el propio Travis, que puede vestirse con una gran cantidad de trajes distintos (hay más de 100 diseños distintos sólo para su camiseta), a tono con una ciudad de sombría estética urbana bajo toneladas de detalles llamativos, desde el precinto policial a las gafas de sol amarillas, pasando por los pósters que decoran las paredes.

No More Heroes resulta técnicamente competente y gráficamente creativo, y sólo requiere que se ajusten algunos detalles de los combates para no caer en las trampas de su brillante, a veces fallido, pero siempre atractivo, hermano mayor.



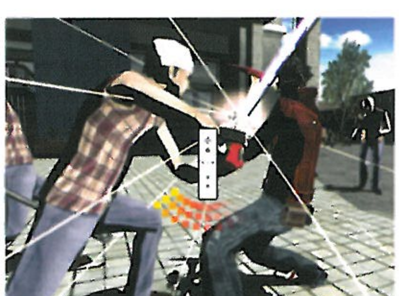


No se han revelado detalles de la trama aparte del comienzo del juego, pero parece que Travis tendrá un grupo de amigos y enemigos que no serán sólo carne de cañón.

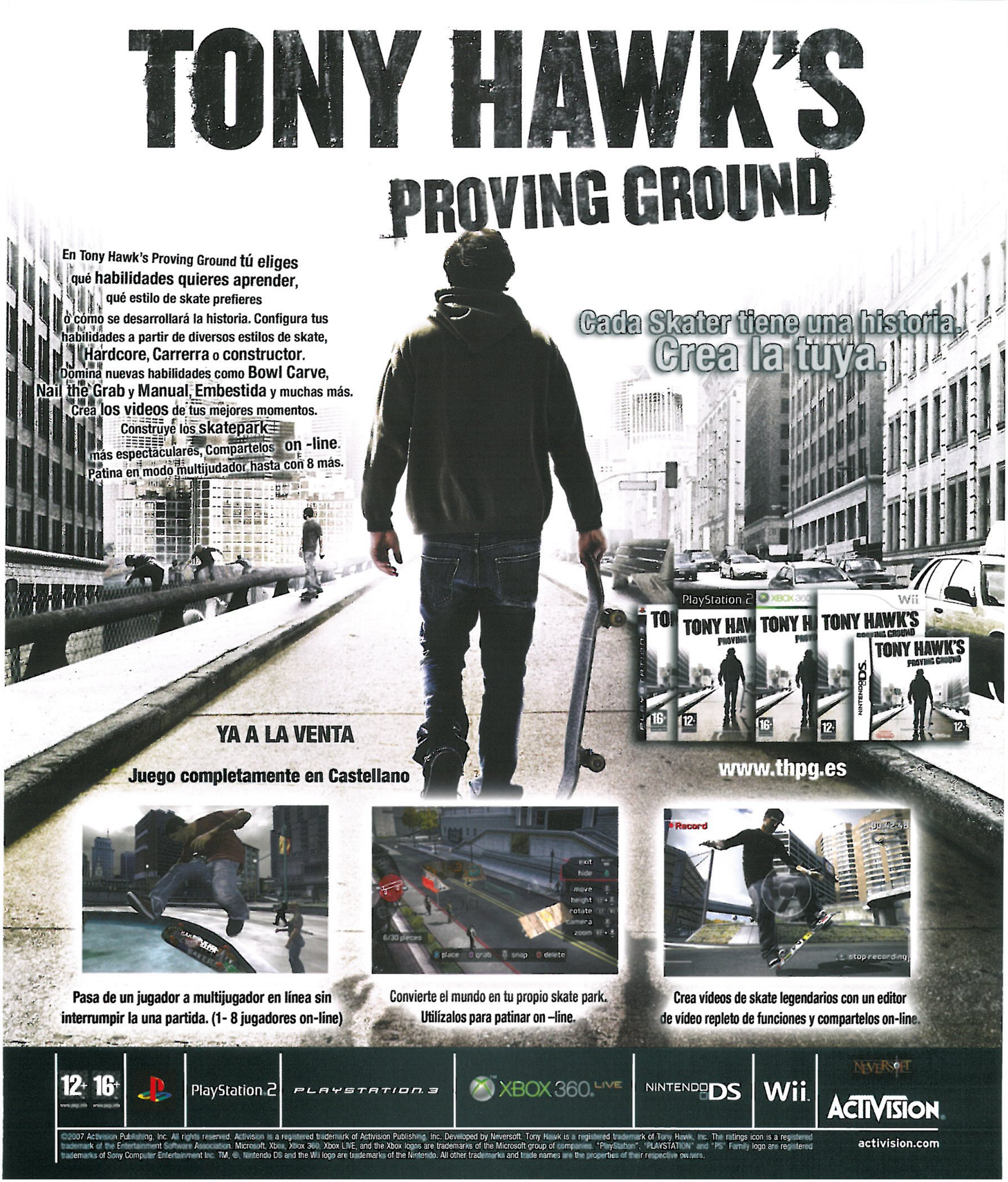


¡Oh, no! Espero que esto no sea sangre

Los primeros tráilers de *No More Heroes* mostraban unos combates extremadamente violentos, con cabezas volando y cuerpos partidos por la mitad. La demo del TGS mostraba un efecto más imaginativo y divertido: las extremidades y los troncos de los enemigos explotaban en pedazos de píxeles negros y otras formas circulares. Por desgracia, parece que esta versión es exclusiva para Japón (donde las leyes sobre la violencia son muy estrictas), y que americanos y europeos recibiremos la versión más sanguinolenta. Habrá que empezar a recoger firmas en internet.



Los enemigos vienen con diferentes tipos de armas que afectan a su estilo de lucha, serán una prueba para tus reflejos con el Wiimando. ¿Son estos los QTE de la Wii?



TONY HAWK'S
PROVING GROUND
En Tony Hawk's Proving Ground tú eliges qué habilidades quieres aprender, qué estilo de skate prefieres o cómo se desarrollará la historia. Configura tus habilidades a partir de diversos estilos de skate, Hardcore, Carrerra o constructor. Domina nuevas habilidades como Bowl Carve, Nail the Grab y Manual, Embestida y muchas más. Crea los videos de tus mejores momentos. Construye los skatepark más espectaculares, Compartelos on -line. Patina en modo multijudador hasta con 8 más.
Cada Skater tiene una historia.
Crea la tuya.
YA A LA VENTA
Juego completamente en Castellano
www.thpg.es
Pasa de un jugador a multijugador en línea sin interrumpir la una partida. (1- 8 jugadores on-line)
Convierte el mundo en tu propio skate park. Utilízalos para patinar on –line.
Crea vídeos de skate legendarios con un editor de vídeo repleto de funciones y compartelos on-line.
12+ 16+
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
NINTENDO DS
Wii
NEVERSOFT
ACTIVISION
activision.com
©2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Developed by Neversoft. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ©, Nintendo DS and the Wii logo are trademarks of the Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **D3 PUBLISHER/VIRGIN**
ESTUDIO: **DIGITAL EXTREMES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **FEBRERO 2008**

Dark Sector

Un juego con una mecánica familiar, que no es tan oscura como vacía







La arquitectura interior de los escenarios tiene un aire familiar, particularmente los patios al aire libre y los largos pasadizos entre calles. Hay una falta general de originalidad.







La característica distintiva de *Dark Sector* es el brazo de su protagonista, que tiene muchas funciones distintas que permiten lanzar varios ataques especiales a tus enemigos.

Dark Sector, a primera vista, impresiona, pero el peso de su admiración hacia *Gears of War* le carga los hombros. Y el resto de su cuerpo.

Intentando acercarse a ese fluido método de control con un botón, tropieza todo el rato, haciendo que las interacciones con el escenario y durante los combates sean casi idénticas, pero alterando los controles por obligación. Presionar el botón A para cubrirte y que te machaquen a mensajes para que presiones el B y salgas de tu escondrijo acaba dándote sensación de descoordinación. Si quieres copiar una buena mecánica de juego conocida por su fluidez y su facilidad de uso, tienes que hacerlo bien.

Los combates irritan por la costumbre de la cámara de ponerse a hacer el tonto cuando estás a cubierto e intentas evitar los enfrentamientos, con lo que sueles caer emboscado o recibir un disparo. Gráficamente resulta pasable, pero los enemigos suelen repetir movimientos y animaciones. Durante los tiroteos, responden bien a los instantes en que te quedas en un sitio, cubriéndote y atacando, pero algunos son lentos al responder, y otros son directamente estúpidos: en nuestra partida, un enemigo se acercó por un punto ciego, pero en lugar de disparar se puso a cubierto.

De momento, *Dark Sector* es un mal clon de un juego mucho mejor, y las cosas que funcionan responden más al uso del motor Unreal que a un buen diseño. O sea, que necesita un buen empujón en el tramo final de su desarrollo si quiere estar a la altura del juego que fue su inspiración.

Rez HD

El shooter musical de culto vuelve en Live Arcade

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **Q ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **1ER CUARTO 2008**

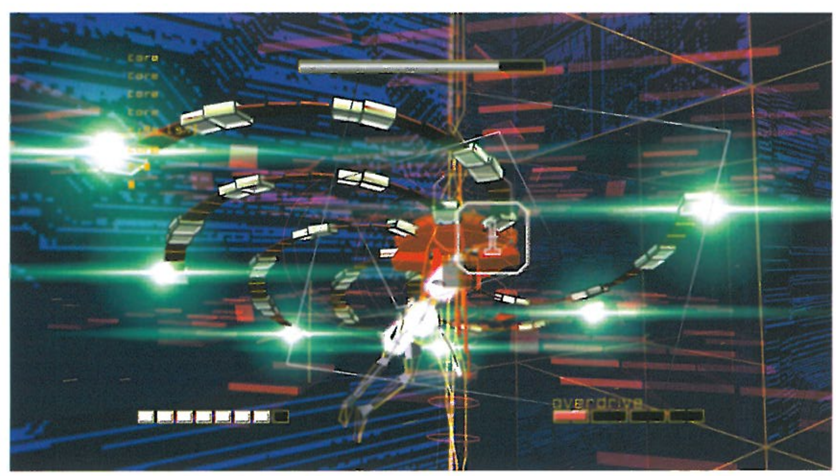
Rez HD es una conversión directa del original para Dreamcast en panorámica 720p y sonido 5.1. Aunque mantiene intactos los cinco niveles y los modos de juego, Mizuguchi dice que cumple con su visión inicial del juego: nítido, amplio y sin dientes de sierra.

La mayoría de juegos ganan al ser probados en una habitación a oscuras y con el sonido bien alto, algo que resulta intrínseco en la experiencia de *Rez* –esos graves machacones en perfecta alianza con sus rítmicos gráficos y el apuntado casi instintivo de los grupos de enemigos...– y que el salto a la 360 amplifica más que nunca. Y, claro está, también maquillará la falta de nuevos niveles.

Rez sigue siendo vital, radical y atractivo en 2007 como lo fue en su lanzamiento, en 2001 gracias a su soberbio diseño de arte. Sí, la alta definición ayuda, pero toda esa claridad extra demuestra lo perfectamente definidos que estaban sus vectores, sus texturas y sus niveles desde el principio.

Aunque fue lanzado entre clamores de que era una pieza de arte "sinestésico", *Rez* no vendió demasiado bien. Quizá la distribución a bajo coste de Live Arcade pueda darle un retorno adecuado, pero el movimiento lo ha instigado el propio Mizuguchi: afirma que Q Entertainment ha tenido que comprarle la licencia a Sega.

La noticia vino acompañada de otras, como que Q Entertainment también está trabajando en una versión de *Every Extend Extra,* denominada *Extreme,* para Live Arcade, además de versiones de *Ikaruga* de Treasure, *Exit* de Taito y *Triggerheart Exelica* de Warashi.



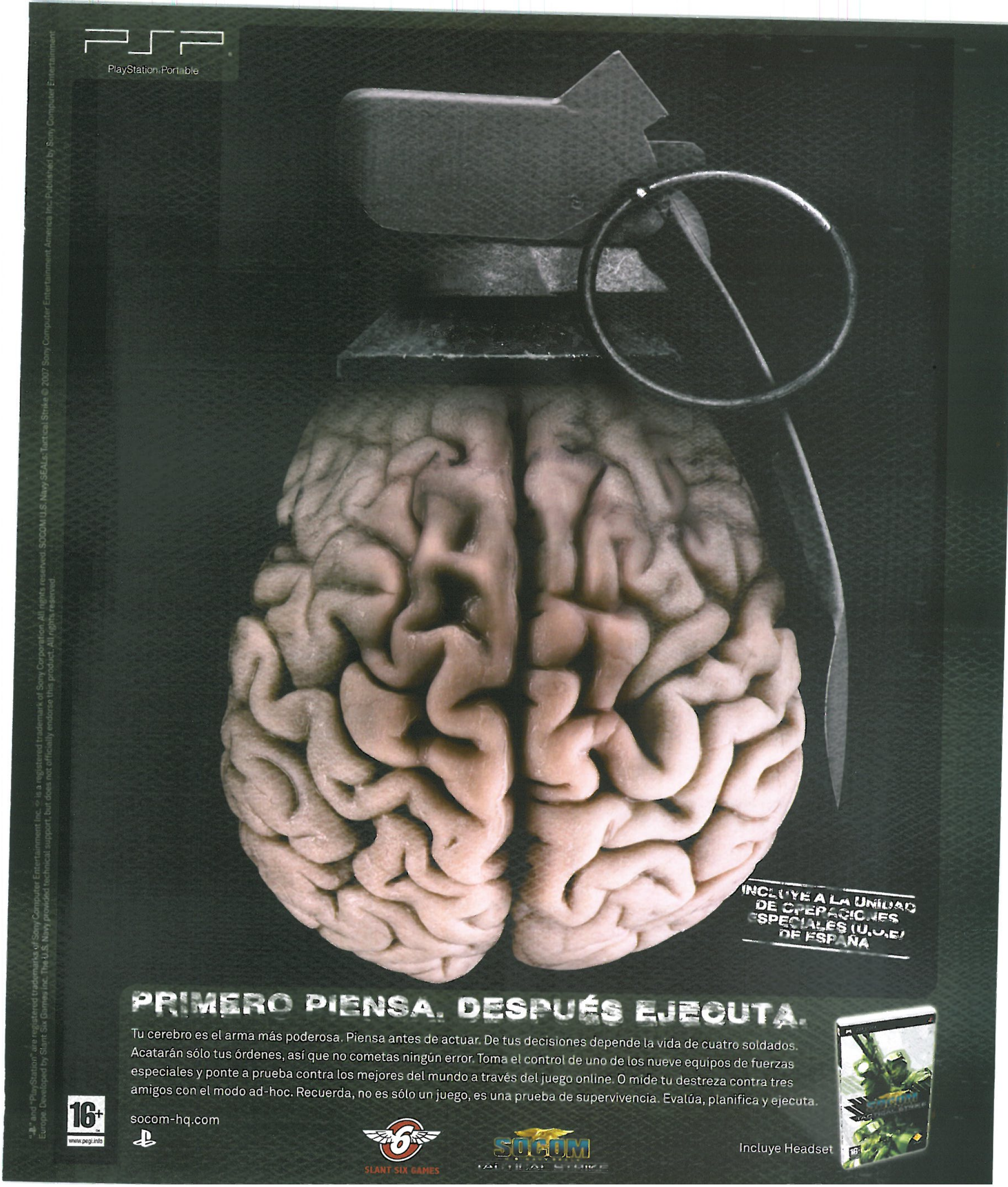




Ya tenía buen aspecto antes, pero la alta definición permite que los gráficos tengan aún más impacto. Es increíble lo fresco que resulta comparado con títulos más nuevos.



***Rez* se caracterizaba por una gran lista de "niveles" extra, modos de juego y avatares, que se desbloqueaban con el tiempo. Ya podía Q añadir uno o dos secretos nuevos.**



PSP
PlayStation Portable
INCLUYE A LA UNIDAD DE OPERACIONES ESPECIALES (U.O.E) DE ESPAÑA
PRIMERO PIENSA. DESPUÉS EJECUTA.
Tu cerebro es el arma más poderosa. Piensa antes de actuar. De tus decisiones depende la vida de cuatro soldados. Acatarán sólo tus órdenes, así que no cometas ningún error. Toma el control de uno de los nueve equipos de fuerzas especiales y ponte a prueba contra los mejores del mundo a través del juego online. O mide tu destreza contra tres amigos con el modo ad-hoc. Recuerda, no es sólo un juego, es una prueba de supervivencia. Evalúa, planifica y ejecuta.
16+
www.pegi.info
socom-hq.com
SLANT SIX GAMES
SOCOM
TACTICAL STRIKE
Incluye Headset
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. SOCOM U.S. Navy SEALs: Tactical Strike © 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Slant Six Games Inc. The U.S. Navy provided technical support, but does not officially endorse this product. All rights reserved.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM/PROEIN**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **1ER CUARTO 2008**

Devil May Cry 4

El averno parece más celestial cuando Nero sale a la luz y arde el infierno de Dante

D*evil May Cry 4* es descarado, atractivo y tremendamente divertido. Pero decepciona un poco, ya que parece una simple mejora superficial de *DMC3*. En el nivel jugable las áreas están limitadas por los habituales muros energéticos rojos, los enemigos caen dentro de ellas y las peleas comienzan. Es lo mismo de siempre, con algunos movimientos nuevos, aunque eliminar oponentes y acumular combos es fácil para cualquier veterano de *DMC* (y también para novatos).

Los escenarios son preciosos, pero estrechos: atraviesas una ciudad destrozada donde los demonios saltan y corren, pero no puedes saltar por encima de una barrera de medio metro de altura para combatirlos (pese a haber realizado antes un salto de más de 30 metros); sólo puedes ver sus animaciones. Una secuencia que descubre otro de los problemas del título: Nero entra por una puerta, aparece una pantalla de carga, y empieza la escena de vídeo con demonios. Acabas, mueves a Nero más allá del balcón y, a unos diez pasos, hay otra puerta y otra pantalla de carga. Las peleas atractivas y llenas de estilo con escenas de vídeo inacabables y pantallas de carga continuas dan una sensación deslavazada.

Pero, si por algo funciona *DMC* es por los combates, que brillan más que nunca en este capítulo. Tiene un aspecto genial, como su jugabilidad, y venderá montones de copias. Pero nos gustaría que Capcom arreglara antes unos cuantos problemillas de ritmo y de inconsistencia.







Hasta entre lo más conseguido de la nueva generación, la arquitectura y los detalles de los barrocos escenarios de *DMC 4* destacan como logros excepcionales.



PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **TECMO**
ESTUDIO: **TEAM NINJA**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **FINALES 2007**

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Como sus iniciales, la serie de Tecmo encaja a la perfección en la DS

Ninja Gaiden DS puede parecer estar a años luz de su hermano mayor, pero ambos comparten una característica crucial: su control es una auténtica maravilla. En este caso, se adapta lo que habría que empezar a llamar la "interfaz *Phantom Hourglass*": Ryu responde a tu puntero, siguiendo su recorrido y atacando a los enemigos dependiendo de la dirección y el número de tus movimientos, ofreciendo así combates al más puro estilo *Ninja Gaiden*.

Es la sencillez personificada: un movimiento vertical se convierte en una estocada vertical, uno horizontal se convierte en una estocada horizontal, combinar las dos tiene el efecto obvio, y al golpear sobre los enemigos les lanzas *shurikens*. Los movimientos especiales se activan llenando un contador de combos y "dibujando" un símbolo en sánscrito mientras la acción se para. Si lo completas, puedes guiar el hechizo por toda la pantalla. Ryu se mueve de forma fluida, volando de enemigo a enemigo (hemos visto más de cinco a la vez) y eliminándolos con golpes certeros.

La cámara se sitúa sobre los escenarios (que, en vez de ser tridimensionales, están prerrenderizados), lo que impide cualquier confusión, aunque en una batalla contra un jefe en forma de dragón rojo la vista cambia a otra desde detrás de Ryu: sigue a tu oponente pero a veces lo pierde de vista. Aun así, la sencillez de su control y la fluidez de los combates conseguirán que este juego, excepto que pase algo, sea una apuesta intuitiva y disfrutable para la DS.









La DS se sostiene verticalmente, y para la acción sólo se usa la pantalla táctil (la otra muestra un mapa), permitiendo algunos vistazos panorámicos por encima de los enemigos. Los niveles tienden a tener varias capas y alturas en lugar de ser totalmente horizontales. Aun así, permiten movimientos rápidos y eficaces.



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUIDOR: **NAMCO**
ESTUDIO: **NEX ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **FINAL 2007**

Time Crisis 4

Ya sabes cómo funciona: dispara, dispara, dispara, cúbrete, recarga, dispara, etc, etc

Las tramas de los videojuegos a veces resultan maravillosas. *Time Crisis 4* empieza cuando dos agentes deben investigar un acuerdo del mercado negro armamentístico. Tras ser asaltados en un aeropuerto, escapar en un helicóptero y abrirse camino por las calles, los malos se van convirtiendo en bioarmas. Uno de ellos incluso tiene un magnífico "brazo armado" con funciones como un rayo tractor, y resulta que todo es parte de un intento de golpe de estado contra el gobierno americano. Genial.

Pero todo esto no importa. *Time Crisis 4* se basa en disparar a un montón de enemigos, adelantarse un poco para que aparezca otro grupo de contrincantes, y repetir estas acciones hasta la náusea en diversos escenarios. Dicho así, puede sorprender que *Time Crisis* resulte tan divertido. Es trepidante, las situaciones son cada vez más grotescas y los enemigos se hacen más difíciles conforme avanzas. En su reducido mercado, es un diseño de juego impecable, de ahí que Nex Entertainment haya retocado la fórmula lo mínimo, permitiendo un control limitado sobre tus movimientos y tu posición de disparo tras ciertos lugares donde cubrirte, o añadiendo un mango a la G-Con 3 para que puedas sostenerla con una mano o con dos.

El juego irá acompañado de la nueva pistola de Sony, similar a sus predecesoras, aunque su método mejorado de apuntado la hace compatible con los televisores modernos (la Guncon 2 sólo servía para pantallas de tubo). Algunos juegos necesitan cambiar entre generaciones, pero no *Time Crisis:* sabes por anticipado cómo va a ser el juego, lo que te va a ofrecer y cuánto lo vas a disfrutar. ¿Qué más quieres?





Es más fácil que nunca recrearse en los momentos de calma y olvidarse de la cuenta atrás que hay abajo a la derecha.

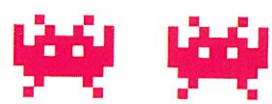




Cuentas con bastantes armas que puedes escoger mientras estás a cubierto, aunque es esencial conservar munición para los retos, como los helicópteros que te persiguen en el distrito financiero.

Space Invaders Extreme

Con semejante longevidad, estos invasores podrían enseñarle un par de trucos a Lázaro



PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUIDOR: **MIDWAY**
ESTUDIO: **TAITO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **PRINCIPIOS 2008**



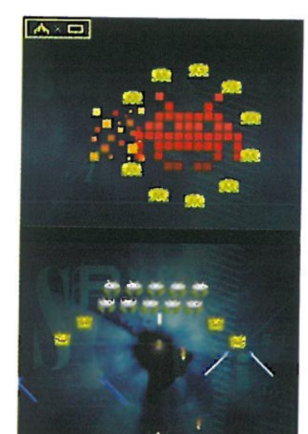
Las formaciones y los patrones de ataque no se parecen demasiado a las de los originales (excepto en los frecuentes momentos de homenaje), y sus rápidos giros y sus bombazos pueden provocar muertes humillantes.

La importancia histórica de *Space Invaders* es un hecho, pero los sucesivos remakes que, a lo largo de los años, han hecho poco más que sustituir las piezas de plástico coloreado por píxeles, han acabado empañando la experiencia de juego. De ahí que sea tan divertido jugar a *Space Invaders Extreme,* un título que ha recuperado el elemento clave del original y lo ha mezclado con un gran número de trucos aprendidos de los shooters modernos, creando un nuevo concepto de la serie.



La inspiración más obvia viene de títulos como *Lumines* o *Every Extend Extra:* a medida que los invasores descienden, tus disparos añaden efectos de sonido que encajan con la música, creando un acompañamiento auditivo a tus batallas que complementa de forma perfecta la acción. Los marcianos siguen moviéndose por segmentos de tiempo, pero tienen otros patrones de movimiento y, más importante, eliminar una fila te lanza otra encima, sin pausas de nuevas pantallas o niveles. A veces es una experiencia irreflexiva en el sentido de que puedes estar tan concentrando disparando y esquivando que los gráficos y los efectos se convierten en un simple fondo.

Hay nuevas armas, nuevos enemigos, diferentes maneras de matarlos para obtener bonus, enormes jefes de sprites rodeados de olas de guardaespaldas invasores que ocupan la pantalla superior de la DS, y niveles de bonificación tan bien construidos como para ser tan atractivos como el juego principal. El título parece la puesta al día definitiva de este clásico, trayendo sus rítmicos disparos al presente.

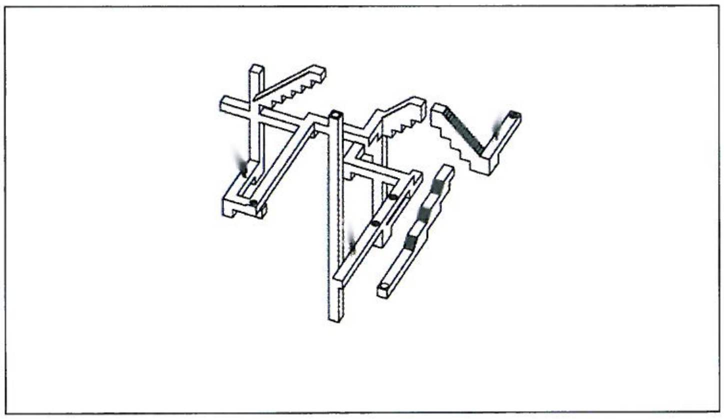


Disparar a través de las dos pantallas de la DS es habitual. Al principio fallarás más, pero pronto le coges el tranquillo.

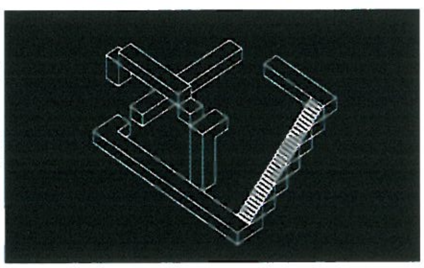
PLATAFORMA: **PS3, PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SCEJ**
ESTUDIO: **SCEJ**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

Echochrome

Un juego que gira en torno a objetos imposibles, y que es muy posible que presente problemas







Hay algunos métodos de lo más innovador para resolver niveles, como mover una columna ante un hueco, lo que permite al caminante pasarlo sin problemas ya que la abertura desaparece.

En este momento del desarrollo, *Echochrome* es una novedad con fallos, que tiene el potencial de convertirse en un muy buen juego si se resuelven algunos defectos que presenta. El mundo de este título está construido, esencialmente, de objetos imposibles que ofrecen la ilusión de ser 3D pero que se mueven en un plano 2D. Una figura camina de forma automática por el nivel, y debes girar los escenarios para crear ilusiones ópticas y formas coherentes que le permitan avanzar por un decorado por el que antes no podía. Puedes conectar esquinas separadas, conseguir que la figura caiga sobre una superficie que parece estar a bastante distancia (si la alcanza en el plano 2D), y también es posible"esconder" los espacios vacíos moviendo el nivel para cubrirlos, permitiendo que la figura camine sobre dicho espacio.

El juego se anima con bastante rapidez cuando una figura negra (el "eco") aparece en determinados puntos de un nivel, hacia los que debes guiar a la figura blanca, lo que a su vez provoca que el eco reaparezca en otro lugar de la estructura. Las tareas sencillas con las que comienzas funcionan a la perfección, y a un nivel básico *Echocrome* es de lo más gratificante. Eso sí, cuando intentas ser más ambicioso en tus intentos de resolver puzzles, algunas "soluciones" no funcionan. Está claro que hay un número limitado de maneras de resolver los rompecabezas "correctamente", y resulta desconcertante que el juego rechace otras opciones que parecen coherentes con sus reglas. Sobre todo, *Echochrome* contradice su propia y extraña lógica, rompiendo su encanto a los ojos del jugador.

A todo esto hay que añadir que, a veces, rotar el nivel resulta un poco lento, sobre todo cuando no puedes frenar ni detener a la figura caminando... Lo que lleva a momentos de frustración, sobre todo se da la vuelta, y entonces tienes que comenzar una rotación diferente para que ni se caiga ni vaya a algún punto poco recomendable. Estas dificultades en la lógica y el control pueden ser unos problemillas iniciales a perfeccionar en la versión final, pero, ahora mismo, *Echochrome* parece una diversión con cierto encanto pero en exceso frustrante.

Patapon

SCEJ fusiona la beat-mania del bemani con las guerras tribales

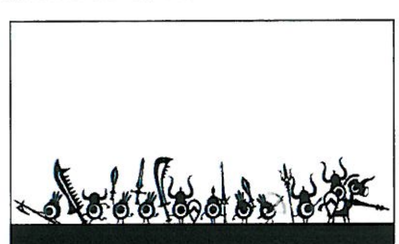
PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SCEJ**
ESTUDIO: **SCEJ**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**



Ver a tu ejército en acción puede resultar hipnótico, y en la batalla resulta de lo más audaz: siempre es trágico cuando uno de ellos cae en combate. También el animado diseño de los enemigos habla por sí solo.



Pata pata pata pon. Pon pon pata pon. Éstos son dos de los ritmos que tanto te costará quitarte de la cabeza una vez que hayas jugado a este excelente juego 2D de scroll lateral que están haciendo Sony Computer Entertainment Japan y los creadores de *LocoRoco.* Controlas a un abanderado, que puede elaborar cantos que dirigen un creciente ejército de, básicamente, ojos que caminan. Si das a tus golpes el ritmo correcto, gritarán y responderán a las instrucciones –cada combinación produce un efecto determinado– y es posible mover al ejército a través de los niveles de forma sencilla e impecable, consiguiendo un enorme combo en dicho proceso.



El primer nivel tiene como única misión la de familiarizarte con los controles, mientras te mueves escapando de un fiero dragón. No es que suponga una gran amenaza, pero mantener a salvo a tu pequeño escuadrón requiere habilidad y debes medir si golpeas los botones pronto o tarde. Los niveles posteriores resultan más complejos, y te piden cambios frecuentes de ritmo mientras mantienes un determinado impulso (que, además, debes dirigir con cánticos), y ahí es cuando empiezas a perder oportunidades y a confundir a las tropas (que te responden con un "¿Qué?"). Ofrece, pues, un reto que va en aumento, además de una sensación de interacción continua muy distinta a la falta de ella en *LocoRoco.*

Mención aparte merece el estilo gráfico de *Patapon:* unas líneas claras, brillantes y gruesas diferencian muy bien los obstáculos. Combinadas con el excelente audio, siempre da la sensación de tener un buen acabado, con una mecánica central fascinante. Queda por ver si dicho encanto aguanta muchas horas de juego, pero fue un punto a favor de Sony en el Tokyo Game Show.



NOVEDADES FX PREMIUM
Fighters
Flight Simulator
STRIKE FIGHTERS
Flight Simulator
IMPERIVM
Civitas
NOVEDAD!
X-Plane7
Flight Simulator
X-PLANE 7
Flight Simulator
FLATOUT 2
NOVEDAD!
Sherlock Holmes
SHERLOCK
HOLMES
Cossacks
COSSACKS
Anthology
EDICION
ORO FX
NOVEDAD!
TOCA
RACE DRIVER 2
TOCA RACE
DRIVER 2
TZAR
Anthology
EDICION
ORO FX
NOVEDAD!
FX PREMIUM★★★★★
Nº1 en calidad
FX PREMIUM: Juegos 100% en español y con completos manuales a color.
Nº1 en variedad
FX PREMIUM: Juegos de todos los estilos y para todos los públicos.
Nº1 en ventas
FX PREMIUM: Juegos que han triunfado en las listas de ventas.
Descubre todos los juegos en
WWW.FXINTERACTIVE.COM
9'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM


DUALSHOCK 3

Futuro compatible

Sony sólo piensa en las capacidades de su máquina para convencer a los usuarios. ¿Puede menos ser más con la nueva versión de PS3?

Sony Computer Entertainment tiene un problema. Ha vendido 124 mil millones de juegos de PlayStation 2 en todos los territorios del mundo, pero su nuevo sistema PlayStation no reproducirá ni uno solo de estos juegos.

¿Cuál es el alcance del problema? Depende de a quién le preguntes. Para muchos de los que dejan sus comentarios en Internet, que han pasado más de un año despotricando contra Sony, y de hecho para los varios miles de consumidores que se conectan a páginas web para regodearse del giro negativo que Sony ha dado a su consola de alta definición, es una prueba más de que la empresa ha perdido los papeles y que su estrategia con la PS3 ya no tiene arreglo posible. ¿Y los millones de personas que usan sus PlayStation 2 como máquinas de karaoke, para concursos de preguntas electrónicos o simplemente como algo que mantiene a los niños ocupados mientras discuten a quién le toca ir a comprar los billetes de lotería de esta semana? Este sector del mercado seguramente ni se ha enterado de que la reciente PlayStation 3 de menos de 400€ no reproducirá sus juegos viejos. Es este sector, precisamente, al que Sony intenta



Sony espera que juegos como *White Knight Story* de Level 5 (en la imagen principal), *Pro Evolution Soccer 2008* de Konami y otros propios como *Afrika* usen mejor el hardware que los títulos thirdparty, toscos y hechos con prisas, lanzados hasta la fecha.





convencer ahora que está a punto de ofrecer PlayStation 3 como propuesta para el mercado de masas.

¿Qué se supone que va a hacer esta gente con sus montañas de juegos de PS2? "Si se nos hubiese ocurrido esto hace seis meses, en el lanzamiento, cuando había pocos juegos, podría haber sido un problema y, de hecho, fue un asunto lo bastante importante como para que hayamos invertido el dinero necesario para la retrocompatibilidad por software", dice el director ejecutivo de Sony Computer Entertainment Europa, **Ray Maguire**. "Creo que es el momento de que tomemos una decisión firme sobre el camino que queremos seguir: ¿continuamos invirtiendo dinero para apoyar la retrocompatibilidad y que la gente disfrute de los juegos de PlayStation 2 sin tener que encender esa consola? ¿O invertimos el dinero en el desarrollo de nuevos títulos? Creo que el esfuerzo monetario tiene que centrarse en los juegos nuevos, nuevas experiencias, nuevos servicios, en vez de mirar hacia atrás, a una tecnología que ya hemos superado".

Esto es, claro está, pasar por alto los comentarios realizados con anterioridad por los directivos de SCE, que proclamaban la gran relación que había entre las máquinas de la familia PlaySation. De hecho, el columnista de EDGE N'Gail Croal recordó recientemente a los lectores de su blog que, en noviembre del año pasado, el director de SCE, **Kaz Hirai,** dijo: "Creo que cuando pedimos a los consumidores que hagan una inversión en software, es nuestra responsabilidad asegurarnos de que las futuras consolas que lancemos al mercado, PS3 incluida, sean capaces de reproducir todos esos títulos en los que los usuarios han gastado un montón de dinero... Y se le hace un mal servicio a los consumidores y a los jugadores sacar una nueva consola y decir que sólo reproduce juegos de PlayStation 3; es algo que iría contra nuestra estrategia, pero además, en serio, iría contra el ADN de Sony". Parece, por tanto, que enfrentarse a la realidad de perseguir a dos competidoras y no estar a la cabeza, implica también una ración de mal servicio al consumidor.

Pero, dado que la tecnología que proporcionaba la retrocompatibilidad en la anterior PS3 europea se basaba, como dice Maguire, en el software, ¿cómo puede justificar Sony el abandono del servicio? Según ganará la compañía si sigue obteniendo beneficios de la venta de PS2 estas Navidades y más adelante.

Toda la discusión sobre la retrocompatibilidad está desviando la atención del verdadero problema: Sony se ha enfrentado por fin a la mayor crítica que sufría su nueva consola, y ha hecho algo al respecto. Antes tuvo la oportunidad de lanzar una versión de bajo coste del hardware de PS3, pero eligió tomar otro camino, como recuerda Maguire: "Recordemos el lanzamiento de PlayStation 3 en Europa: en los Estados Unidos habíamos lanzado una máquina de 60GB y otra de 20GB, pero esta última no tenía wifi, ni aceptaba tarjetas de memoria y claramente tenía el disco más pequeño; optamos por no seguir esa estrategia aquí. El Reino Unido es uno de los territorios más exitosos del mundo debido a que a la gente le gusta disfrutar de los videojuegos, y sentimos desde el mismo lanzamiento que lo que queríamos era ofrecer a los primeros compradores de la tecnología el mejor paquete, y centrarnos en eso; y eso fue lo que hicimos: sacamos la consola de 60GB con todas sus características y tuvimos el mayor lanzamiento de nuestra historia. Si comparas el precio de PlayStation 2 y el PlayStation 3, había gente que optaba por la oferta de PlayStation 3 simplemente porque el valor de la máquina seguía siendo extraordinario".

Sin embargo, ponerse por debajo del punto de 400 € era una meta fundamental; simplemente llegó antes de lo esperado, gracias a muchos empujones. "A veces intento pensar como un consumidor: si te compraste la PlayStation 1 a 399 € y la PlayStation 2 a 399€, es lógico pensar en el precio de 399 € para PlayStation 3 –dice Maguire–, pero, claro está, en términos de tecnología y de lo que recibes con una PlayStation 3 frente a una PlayStation 2, eso no iba a poder ser para el lanzamiento. Es evidente que ahora estamos en situación de conseguir más bajadas de

Hay que tomar algunas decisiones: ¿Cómo metemos todo dentro del Cell? Y hay un gran gasto en la emulación por software

dice, "el chip Cell sigue evolucionando. Es un elemento caro en la fabricación de PlayStation 3, ya que seguimos añadiendo investigación y desarrollo, así como más avances dentro del chip Cell (para hacerlo más pequeño, más ligero, y para reducir su consumo), tenemos que tomar, obviamente, algunas decisiones entre las que se incluyen: ¿cómo metemos todo dentro del chip Cell? Y hay un gran gasto en la emulación por software. Es una cuestión económica y, como siempre, queremos reducir el precio del hardware".

Nadie ofrece datos de los costes que afrontaría Sony de seguir ofreciendo retrocompatibilidad a través del chip Cell. De todos modos, está confirmado que la empresa sigue sin sacar beneficios del hardware de PS3, por lo que todo ahorro es importante. Al mismo tiempo, claro está, es difícil determinar cuánto dinero



El 9 de octubre, SCEJ anunció que lanzaría dos nuevos modelos de PS3 en Japón para el 11 de noviembre: las ediciones de 40GB Piano Blac y Ceramic White (encima), a 39.980 (240€) yenes cada uno.







Square Enix mantiene su fuerte apoyo a PS3, con títulos como *Final Fantasy Versus XIII* (en grande) y *Final Fantasy XIII* (a la izquierda). A menor escala hay varios grandes juegos en desarrollo para PSN, incluyendo *Go! Sports Ski* de Yute.

precio, etc, y poder crear un producto que tenga el mismo precio de salida que PlayStation 2. Espero que para mucha gente ese precio inferior a 400 € sea el punto en el que les gustaría hacerse con una y tener acceso a todo lo que ofrecemos al consumidor". En el momento de la entrevista no estaba aún en la calle el nuevo modelo de PlayStation 3, pero Maguire confiaba en multiplicar por casi tres la cantidad de consolas vendidas en los principales países europeos.

Pero no ha sido sólo el precio lo que ha evitado que la gente se comprase una PS3, claro está. Tampoco tiene un gran catálogo de juegos. Las grandes esperanzas de finales del 2007, *Lair* y *Heavenly Sword*, resultaron ser sendas decepciones, mientras los lanzamientos multiplataforma para Xbox 360/PS3 han tenido la mala costumbre de salir antes en la máquina de Microsoft. Tampoco ha ayudado el hecho de que las versiones retrasadas de PS3 resultasen ser, en ocasiones, inferiores. Maguire: "Sí, y es algo que está empezando a cambiar. Como la base de consolas de 360 se creó hace un tiempo, en términos de desarrollo las compañías trabajaban para ella. Posteriormente salió PlayStation 3 y lo normal es utilizar una propiedad intelectual ya existente (porque el desarrollo es muy caro) y sacarla para PlayStation 3. Así que, básicamente, han sido los desarrollos para 360 los que llegaban a nuestra máquina. En los últimos seis meses estamos viendo que hay una opción diferente a la hora de crear nuevos juegos. Por el chip Cell, y porque tiene un disco duro en cada consola, la ventaja de crear títulos si empiezas con PlayStation 3 como base es que puedes crear un juego óptimo y luego quitarle funciones para poder llevarlo a las demás plataformas. Es más fácil hacerlo así que al revés, ya que supone intentar explotar un poco más el chip Cell y el disco duro de PS3. Obviamente, hace falta tiempo, unos 18 meses, dos años, en desarrollo. Así que estamos en una época de cambio, en la que la gente empezará a desarrollar en PlayStation 3 como la SKU principal si son juegos multiplataforma".

No cabe duda que muchos de los juegos que han salido hasta ahora para PS3 se han visto perjudicados porque se han creado primero en otra plataforma. En muchos casos, las desarrolladoras experimentan bastantes dificultades creando títulos para Xbox 360, que son sometidos a un escrutinio meticuloso, como para tener que rehacer sus pilares con el fin de que funcionen de forma eficiente en la arquitectura diferente de Sony (ver la sección *A fondo* en la página 102). "Es la razón de que, en muchos casos, sea evidente que juegos como *Resistance* y *Motorstorm* resultaron ser muy superiores a muchos de los productos que hay ahora en el mercado, porque fueron desarrollados específicamente para PlayStation 3. Y lo mismo ocurrirá con *La Fortuna de Drake*, *Killzone 2* y *GT5*", dice Maguire. Y añade: "Estas Navidades, con *Ratchet & Clank*, podrás verlo claramente: cobra vida la personalidad de nuestra experiencia de juego. Para nosotros es lo principal: no es suficiente con ver otro capítulo más".

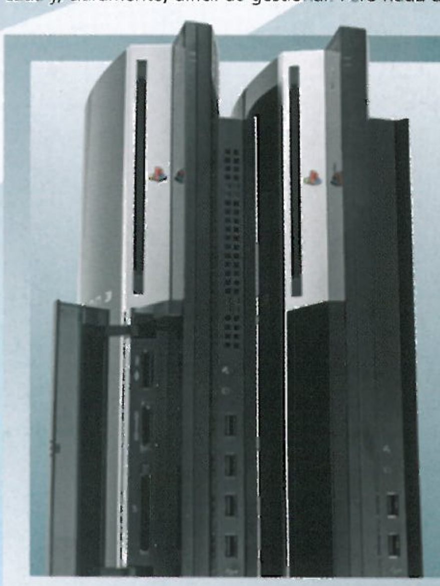


Ray Maguire, director ejecutivo de Sony Computer Entertainment Europa.

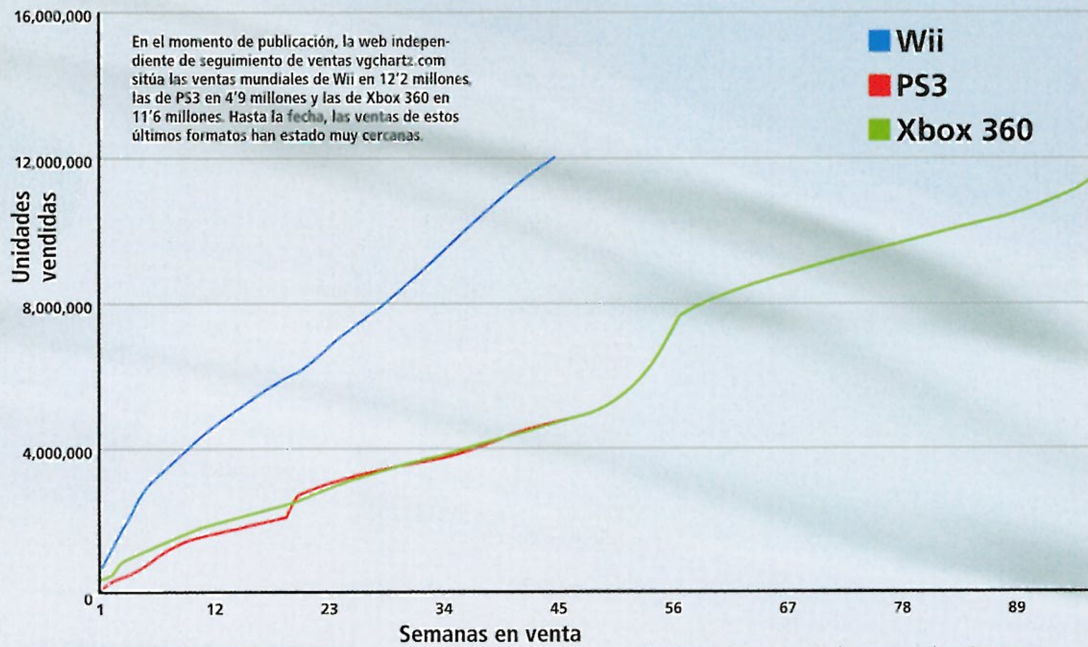
Entonces, en el más amplio contexto de software de PS3, ¿qué puede decir de otros títulos que vayan a salir en el futuro próximo? "Bueno, evidentemente hay un fuerte apoyo de las third parties, así que vamos a ver un montón de juegos en el mercado desde ahora hasta Navidades; más opciones para los consumidores de las que seguramente se esperarían en el tiempo de vida que tiene la consola. Desde el punto de vista de firstparty tenemos un par de grandes juegos con *Ratchet & Clank: Armado hasta los Dientes* (ver página 76) y *La Fortuna de Drake*. Personalmente, adoro la idea de una franquicia completamente nueva con *Drake*; es bastante arriesgado sacar una nueva franquicia al principio del ciclo vital de una consola, y sobre todo para sus primeras Navidades [en Europa], pero parece que va a ser un gran juego, y una vez más lleva al software de PlayStation 3 a un nuevo punto. Viendo también los planes para después de Navidades, seguimos sacando nuevas franquicias y servicios, así como otras áreas que creo que marcarán la diferencia entre nosotros y nuestros competidores".

Es difícil decir mucho más sobre nuevas franquicias tales como *LittleBigPlanet* que no se haya dicho ya, pero, sin duda, cuenta con la capacidad de cambiar la percepción de los juegos para consola. En lo que respecta a servicios, Sony ha ofrecido Remote Play como dijo que lo haría (y sugiriendo sin querer lo que sería posible en el futuro incluyendo un soporte en *Lair* que permitía que se jugase a través de la portátil), mientras su consola ha experimentado sucesivas actualizaciones de firmware añadiéndole funciones adicionales tales como la habilidad de mejorar la reproducción de DVDs. Y el año que viene se añadirán a su Play TV la sintonización de canales de TV digitales y funciones de grabador de vídeo personal. PlayStation Home sigue evolucionando, aunque recientemente sufrió un golpe cuando Sony anunció que su lanzamiento se retrasaba desde octubre hasta la primavera del próximo año.

Todo esto conforma una imagen compleja, sofisticada y, claramente, difícil de gestionar. Pero nada de



La nueva PS3 europea de 399 € pierde dos puertos USB, 20 GB de disco duro, su lector de tarjetas de memoria y la retrocompatibilidad. Por 499 €, el modelo de 60GB es, sin duda, el más atractivo.



Hacer las Americas

Como ilustra el gráfico superior, las ventas semanales de hardware de PlayStation 3 desde el lanzamiento y hasta la fecha, han seguido en gran medida el patrón marcado por la Xbox 360; y se han quedado en la sombra en comparación con las de cierta consola de Nintendo Company Ltd. La introducción de la PS3 de 40GB en Norteamérica es el paso siguiente tras su llegada a Europa y Japón, y se espera que llegue al país a 399$ (295€).

Aunque, como es habitual, los analistas no se ponen de acuerdo sobre el futuro de PS3 en Estados Unidos. Michael Pachter, de Webush Morgan, opinó en Next-Gen: "noviembre suele ser el doble de los otros meses, así que contad con cerca de 450.000 unidades, y diciembre suele ser el doble de Noviembre, así que contad con 900.000 unidades". Por su parte, Billy Pidgeon, de IDC, dice: "No espero un gran aumento de ventas de PS3 para estas navidades".

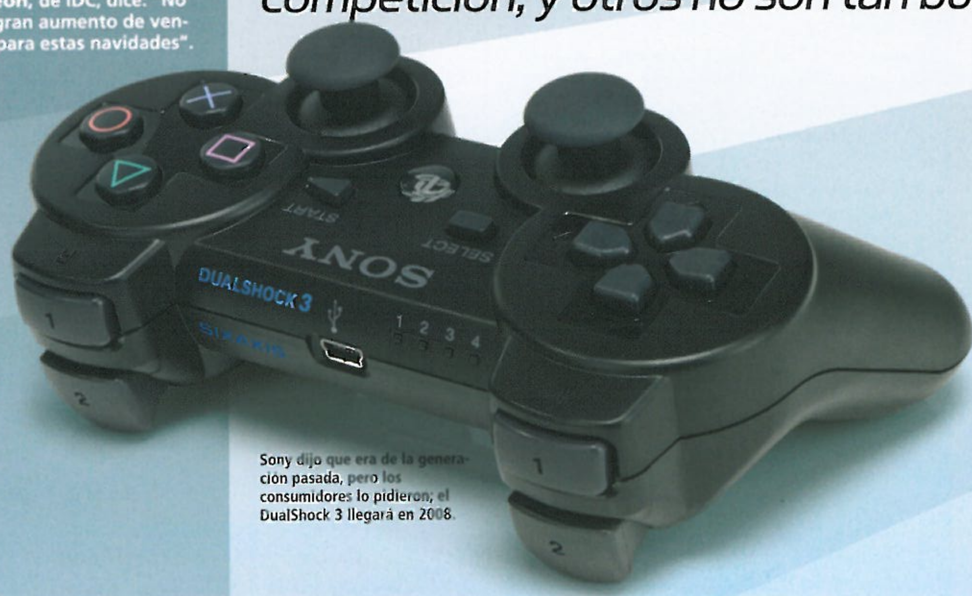
esto tiene algo que pueda suponer lo mismo que *Halo 3*, mientras su servicio de juego online siga cojeando tanto al compararlo con Xbox Live, lo cual sirve para explicar por qué tantos jugadores expertos, forjados durante años, han encontrado el mensaje de nueva generación de Sony tan difícil de digerir mientras que el de Microsoft era tan fácil de tragar (a pesar de los ridículos fallos de bulto del hardware).

Sony ha logrado mucho en sus 13 años en el negocio de los videojuegos y, como consecuencia, muchas editoras han ganado mucho dinero. Ahora que está siendo Microsoft quien aprieta, y que se encuentra bastante distancia por detrás de Nintendo tanto en el mercado portátil como en el de sobremesa, ¿cómo están respondiendo las editoras? Maguire sostiene: "Piden que consigamos más gente a la que venderle los juegos, porque a fin de cuentas, [crear juegos] es una gran inversión. Les hemos escuchado, por eso nosotros mismos estamos invirtiendo. Así que diría que saben que tenemos un amplio ciclo vital por delante con PlayStation 3, saben que hemos invertido grandes cantidades de dinero para asegurarnos dicho ciclo vital teniendo la tecnología para que la gente pudiese empezar a disfrutarla desde el primer día. Se trata básicamente de liberar el poder de PlayStation 3, que es el viaje en el que están metidas la mayoría de las desarrolladoras. Ahora mismo se trata de experimentar, y creo que el próximo paso es llegar a entender cómo pueden cambiar los juegos en términos de experiencia. La relación de la gente con el mundo multimedia cambia cada mes (con cosas como manipular el tiempo en las emisiones televisivas, o usando sus televisiones de diversas maneras) y hay movimientos importantes en todos y cada uno de los frentes, por lo que teníamos que crear la tecnología para asegurarnos que podíamos tomar cualquier dirección que quieran los consumidores".

Por eso el hardware de PS3 era tan caro al principio. Hasta la fecha, no es una estrategia que haya salido tan bien como Sony había planeado, pero, tal y como su equipo de gestión dijo en más de una ocasión, esta es una maratón, no un *sprint*: PS2 lleva en el mercado desde marzo de 2000, y Sony habla de tener diez años de PS3 (aunque sin duda podemos esperar la aparición de una sucesora bastante antes de 2016). Maguire explica: "Desde nuestra posición en Sony tenemos una visión de lo que intentamos crear, y a dónde intentamos llegar. Vemos las tendencias e intentamos adivinar adónde van los consumidores, pero también tenemos que estar preparados para asegurarnos de que podemos adaptarnos y variar si hay cambios en el comportamiento del consumidor. Me gusta pensar que Ken Kutaragi era un visionario, y las especificaciones que ideó para PlayStation 3 nos han permitido hacerlo. Estamos solos en esa filosofía. Hay otras consolas en el mercado con una vida mucho menor y que necesitarán varias inversiones y, tal vez, nuevas versiones, y eso desestabiliza. Lo que tenemos es una plataforma que podemos hacer crecer, y hay tanto poder latente que tenemos la habilidad de que la gente sea un poco más estratégica en su planificación y su ruta al mercado en busca de experiencias de juego diferentes e innovadoras. Y eso va a ser lo más emocionante. No me importa la competencia, dado que creo que seguimos caminos diferentes. Y algunos de esos caminos son geniales para la competición, y otros no son tan buenos, pero, de todos modos, cada uno jugará en su propio espacio".

"No me importa la competencia. Seguimos caminos diferentes. Algunos de esos caminos son geniales para la competición, y otros no son tan buenos"

A pesar que el sentimiento anti-Sony sigue siendo general y diario por toda la red, Maguire parece relajado, y, lo que es más importante, realista. Dice: "La empresa lo está haciendo muy bien ahora mismo. Tenemos números importantes por delante para hacer. No creo que haya una sola persona en este edifico [la sede de SCEE en Londres] que no entienda la tarea que tenemos ante nosotros, pero, al mismo tiempo, tenemos las herramientas, tenemos el producto, y ahora tenemos el precio correcto, y es sólo cuestión de ir a por ello. Y eso es lo que haremos. Estoy seguro de que lo conseguiremos".



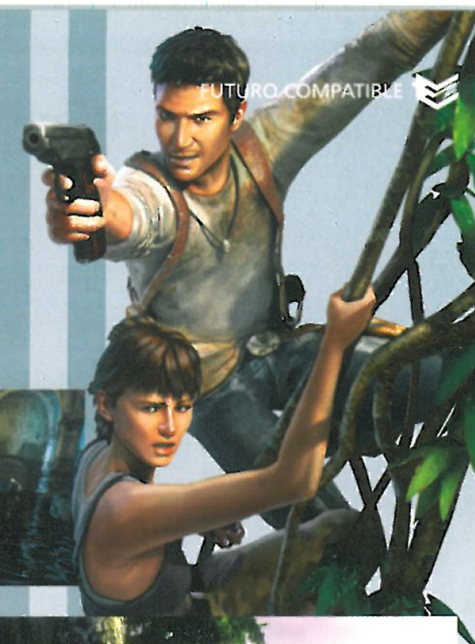
Sony dijo que era de la generación pasada, pero los consumidores lo pidieron; el DualShock 3 llegará en 2008.

Uncharted: El tesoro de Drake

DISTRIBUCIÓN: **SCEE** ESTUDIO: **NAUGHTY DOG** ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **DICIEMBRE**









Visualmente el tesoro de Drake es arrebatador, con junglas profundas y rastros tribales que ofrecen un fondo muy vivo a la acción.



Una de las grandes esperanzas de PlayStation 3 antes de que acabe el año llega de Naughty Dog, la incondicional de Sony responsable de las series *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter* en consolas anteriores. Y los rumores poco amistosos de "Macho Raider" no van muy desencaminados en lo que respecta a la forma en que se representará *El Tesoro de Drake*: controlas a Nathan Drake, un descendiente de Sir Francis Drake, quien encuentra en el ataúd de su predecesor una pista sobre la localización del tesoro de Eldorado y parte en busca de una isla lejana. Como es previsible, no todo va bien.

Están garantizadas las comparaciones con *Tomb Raider*: el juego alterna entre secciones de combate en las que Drake (y a veces un compañero) se enfrenta a una oleada de mercenarios bien armados, y puzzles con el entorno que van desde abrir una puerta a encontrar un modo de subir a un gran muro. Estos últimos elementos pueden recordar a cosas ya vistas antes, los ejemplos vistos hasta ahora se basan en girar estatuas y tirar de palancas para subir el nivel del agua, aunque al menos ofrecen momentos lejos de los tiroteos (y uno ilustra un estupendo movimiento entre cambiar de objetos y comprobar el diario de Drake, que parece contar con soluciones que no son obvias por la presentación del juego). La única preocupación es que, como algunos lugares vistos, podrían estar mal señalizados. Algunas zonas parecen accesibles, pero no lo son, por lo que acabarás encontrándote con callejones sin salida y buscando por la zona una entrada que te has pasado por alto, oculta en una pared.

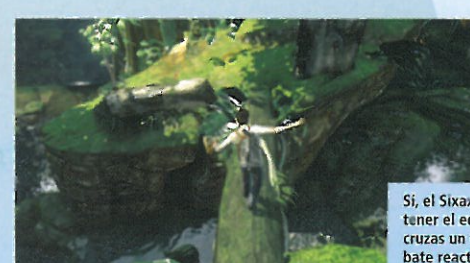
Algunos aspectos del combate están bien, pero parece un poco incómodo. Pertenece a la escuela de videojuegos de cubrirse y disparar, y alterna entre tensos enfrentamientos con uno o dos enemigos y avalanchas de grupos. El movimiento de cobertura a cobertura y asomarse para disparar es relativamente suave (aunque con suerte se mejorará en lo que queda de desarrollo para eliminar los puntos de apoyo del escenario). Los enemigos tienen tendencia a bailar con tus balas, y no parecen ser los rivales más inteligentes, pero son buenos tiradores y acaban contigo pronto en campo abierto. Tu compañero se queda atrás y dispara al azar, pero resulta un poco inútil.

Tal vez gráficamente *El Tesoro de Drake* no sea tanto un logro técnico como original. En términos de acabado ya ha sido superado por *Heavenly Sword*, pero tiene su propia estética agradable y llena de ruinas, con construcciones de grandes bóvedas de piedra cubiertas de enredaderas, follaje que sale entre las paredes de ladrillo y fuentes plagadas de musgo. El propio Drake está realizado de forma excelente, y el juego está lleno de pequeños detalles, como que sus pantalones se humedezcan en el agua. Menos impresionantes son las animaciones, no tan fluidas como parecía al principio: saltar puede ser complejo en ocasiones, y hay poca conexión cinética con el escenario.

Parece que *El Tesoro de Drake* acabará siendo un juego realmente sólido, aunque poco sorprendente. Sólo por eso, muchos poseedores de PS3 estarán satisfechos con su llegada, y se ajusta bien a los gustos de los usuarios. ¿Pero es lo bastante innovador? Ante todo, necesita que se retoquen un poco más sus bases fundamentales para estar al nivel, y merecer esas comparaciones con la señorita Croft.







Sí, el Sixaxis se usa para mantener el equilibrio mientras cruzas un tronco. Pero el combate reactivo al contexto no es tan predecible.

Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots

DISTRIBUCIÓN: **KONAMI** ESTUDIO: **KOJIMA PRODUCTIONS** ORIGEN: **JAPÓN** LANZAMIENTO: **PRINCIPIOS 2008**





Algunos momentos tensos se basan en el traje Octocamo, aunque puedes pensar que los Metal Gears podrían tener visión térmica. La imagen de la derecha habla por sí sola.



Metal Gear Solid 4 fue jugable por primera vez en el TGS, incluyendo una pequeña sección del nivel que ya había mostrado en julio Hideo Kojima. Aparte del hype exagerado que rodea al título, es ante todo una entrega de *Metal Gear,* con sus raíces en esa línea. Es exactamente igual a sus predecesores en algunos de los aspectos más importantes y variados; a veces fluido, a veces complejo, en ocasiones tenso y en ocasiones tedioso.

Gráficamente, tiene un aspecto sensacional, a pesar de que ya hayan pasado dos años desde la primera vez que se dejó ver. La ambientación está soberbiamente realizada, desde edificios y coches destrozados hasta nubes de polvo que surgen con las balas. Casi es excepcional en los pequeños detalles, y juegos como *Heavenly Sword* tienen personajes más realistas, pero al igual que sus predecesores, seguramente *MGS4* mejore significativamente antes de su lanzamiento. Pero una decepción importante radica en que, pese a los brillantes efectos gráficos, las sombras no son importantes. En un juego de infiltración, con el poder de PS3, los enemigos deberían ser capaces de darse cuenta de cosas y reaccionar acorde a ello. En la demo del TGS no lo hacían.

Los movimientos responden bien y están logrados, con la gran liberdad que ofrece la nueva habilidad de Snake de maniobrar desde cualquier posición. Acercarse sigilosamente a los enemigos es mucho más fácil que antes gracias a la combinación de esto y el traje de camuflaje, que te permite moverte rápida y silenciosamente y refugiarte prácticamente en cualquier sitio del escenario. Sin embargo, en ocasiones parece poco natural, como cuando Snake rueda y acaba de pie. El combate sin duda ha mejorado, con una cámara al hombro y una cuadrícula para apuntar automáticamente a disposición, y una gran gama de opciones para acabar con los soldados enemigos.

Se puso mucho énfasis en la demo a moverse a través de puntos de control que accionaban escenas de vídeo, mientras las estructuras a tu alrededor parecían ser de utilidad, pero no había más que callejones sin salida y habitaciones cuadradas y vacías. La estructura de la serie *Metal Gear* siempre ha destacado a la hora de ofrecer oportunidades para experimentar, aunque en un camino lineal, y seguramente aquí pase igual. No obstante, el mayor problema es que la IA de los enemigos en los soldados básicos parece haber mejorado muy poco: sus reacciones a la hora de descubrirte son las mismas de siempre, y resulta decepcionante verles salir de un transporte acorazado en una secuencia con el motor de juego (algo que podría haber pasado tranquilamente durante la partida),

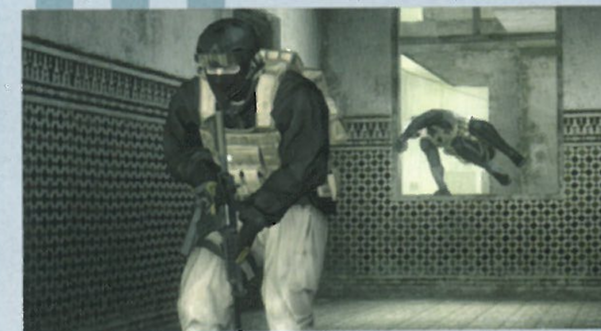






No hay quejas de cómo envejece Snake, y las animaciones de sus movimientos son un brillante indicativo de sus viejos huesos, aunque hace una voltereta como un jovenzuelo.















con una animación genial y un realismo que casi mete miedo, para que luego siga el juego con las mismas rutinas de patrulla que hemos visto una y otra vez.

En lo que respecta a la otra mitad de *MGS4, Metal Gear Online,* tenía en el TGS un stand con dos equipos de seis que se enfrentaban el uno al otro en un mapa relativamente pequeño con un almacén en el centro. A menudo resulta difícil decir qué tipo de tono intenta alcanzar Kojima Productions con los juegos de *Metal Gear,* pero los momentos irónicos brillan por su ausencia en *MGO*: es un shooter táctico por equipos.

Hay un abanico de opciones por elegir desde el principio: puedes seleccionar hasta cuatro especialidades para tu soldado, desde habilidad con un rifle de asalto hasta destreza en el combate cuerpo a cuerpo. Cuando empieza el juego aparece una pantalla que te permite determinar tus armas principales, secundarias y explosivas/tácticas (tales como granadas, granadas de humo y espadas). Un rápido saludo de equipo te revelará la situación de tus compañeros, que se muestran como marcas azules o rojas a través de las paredes y obstáculos, y un útil mapa muestra su situación y los lugares de interés, facilitando la dirección del movimiento en grupo así como las formaciones.

El combate es como un *Gears of War,* pero basado en maniobras tácticas, el fuego de cobertura y los movimientos de equipo; tus personajes tienen menos capacidad destructiva y se mueven más lentos que Fenix y compañía, pero el patrón de cubrirse/retirarse/avanzar/rodar/disparar parece muy familiar. No es malo, claro está, y *MGO* es admirable cuando los equipos se enzarzan en tensos enfrentamientos.

Las armas también tienen las limitaciones habituales: la metralleta tiene un retroceso que hace casi imposible disparar con precisión más allá de en ráfagas, y una recarga lenta. El único elemento poco cómodo es el del combate cuerpo a cuerpo, que es un pequeño lío, pero que se mejorará antes del lanzamiento. *MGO* es bastante divertido y una mejora importante con respecto al juego online de *MGS3,* el único problema es que parece más un modo online que un juego por sí solo. Bien hecho, sin duda, pero imposible de concebir como nada más que una descarga de pago para los usuarios de *MGS4.*

Por supuesto, no cabe duda de que ambos juegos tendrán sus ases en la manga y que esto no es toda la historia de *Metal Gear.* Pero en lo que respecta a *MGS4,* lo que se puede percibir por las demos del TGS es que es un nuevo paso delante de la serie, pero tal vez uno más lineal de lo que se esperaba. Por tanto, no hay cambios, cuando tal vez todo lo que necesitaba era un cambio.



El inventario de Snake tiene armas descomunales y raras; aunque el método de selección basado en L2/R2, heredado de las últimas generaciones, es algo tosco.

Monos y refrescos

Además de la oportunidad de probar *MGS4* en el TGS, se mostró un nuevo tráiler que incluía la dosis habitual de emociones y cosas extrañas. Lo que más dio que hablar es un mono, de nombre Litle Grey, al que le gustan mucho las bebidas gaseosas, y se le presenta como mascota de un comerciante de armas, pero al que se ve posteriormente de la mano de Snake. Las voces hablan del conflicto mayor, y que la "línea entre civil y soldado se vuelve cada vez más difusa" a medida que aumenta el interés en la compañía militar.

Menos intrigante pero mucho más emocionante fue un camión a velocidades de vértigo por las calles y tirando una pata de un Metal Gear, y la imagen final del tráiler, un enfrentamiento cara a cara entre Metal Gear Ray y Metal Gear Rex, pilotados, según parece, por Solid y Liquid Snake, con la genuina versión antropomórfica de estas monstruosidades metálicas que ha marcado los tráilers.

Wipeout HD

DISTRIBUCIÓN: **SCEE** ESTUDIO: **SCE LIVERPOOL** ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR 2007**







Wipeout HD es... *Wipeout* en HD. Sin duda tiene un aspecto fenomenal, con colores brillantes y una auténtica sensación de velocidad, y mantiene la dificultad de precisión del original que se ha suavizado un poco en los sucesivos capítulos. Tampoco es que el juego sea sólo el *Wipeout* original, sino que incorpora una selección de las mejores pistas de la rica historia de la serie, junto con ciertas innovaciones incluidas en las últimas entregas como las Mag Strip de *Wipeout Pulse*). Habrá un puñado de armas nuevas y la posibilidad de hacer capturas, pero la mayor innovación son las carreras online para ocho jugadores.

Tiene toda la pinta de ser una lección de cómo actualizar un clásico, y debería ser su versión definitiva, al menos hasta que *Wipeout PS3* esté listo, el año que viene. Ya sólo falta que se lance al mismo precio que *Tekken: Dark Resurrection*...

Toy Home

DISTRIBUCIÓN: **SCEE** ESTUDIO: **GAME REPUBLIC** ORIGEN: **JAPÓN** LANZAMIENTO: **12 DICIEMBRE (EUROPA)**







Toy Home es un juego de coches sencillo, que se basa en correr a través de escenarios domésticos, tirando objetos por todos lados, recogiendo ítems y atravesando ciertos lugares para acumular puntos. Los coches son algo toscos, así como los objetos que se pueden tirar, desde saleros a cajas de cereales, y los escenarios tienen un diseño muy atractivo por detrás, con algunas rampas situadas de formas muy originales y obstáculos tales como donuts.

Sin embargo, a menudo te verás girando demasiado, girando poco, chocando con obstáculos o atravesando puntos de control y a menudo cayéndote de la mesa, gracias al control con el Sixaxis. A menos que *Toy Home* venga con una opción para cambiar al control analógico normal, se unirá a la lista de prometedores juegos para PS3 echados a perder por la incorporación de esa malvada tecnología.

Gran Turismo 5 Prologue

DISTRIBUCIÓN: **SCEE** ESTUDIO: **POLYPHONY DIGITAL** ORIGEN: **JAPÓN** LANZAMIENTO: **12 DE DICIEMBRE**









Gran Turismo 5 Prologue parece casi real dentro del coche, donde tu panel de mando tiene velocímetros y cuentakilómetros plenamente funcionales, hay espejos retrovisores laterales y uno central que contienen imágenes más bellas que las de muchos otros juegos de conducción, mientras el ruido del motor cambia para reflejar el interior. El único aspecto extraño, sobre todo al compararlo con la vista interior de *PGR4,* es la ausencia de un cambio de marchas preciso. Resulta extraño que las demás secciones del juego sean bastante pobres de momento: las multitudes a pie de pista carecen de vida, aplauden en silencio y animan en el mismo bucle de dos segundos independientemente de tus acciones durante la carrera. En tercera persona, incluso los sorprendentes vehículos parecen a veces brillantes modelos de cera.

Pero *Gran Turismo 5 Prologue* puede permitirse unos cuantos errores, ya que es sólo un aperitivo del plato fuerte para navidades de 2008, y el aspecto más importante de esta versión es el soporte online. Adopta la forma de carreras para hasta 16 jugadores e incorpora Home en el interfaz del garaje. Sin embargo, el aspecto más sorprendente del lanzamiento es que habrá dos versiones diferentes del juego: una descargable que será sensiblemente más barata, pero carecerá de ciertas características importantes (tales como, por primera vez en un *Gran Turismo,* daños en los vehículos, además de un sistema de clima) que sí estarán en el Blu-ray. No se ha confirmado nada de sus aplicaciones online, pero parece seguro que esos elementos extra del Blu-ray se limitarán para el juego offline, lo cual pone a *Gran Turismo 5 Prologue* algo por detrás de sus competidores.

A pesar de las críticas a la conducción, que ahora tiene dos niveles de dificultad a seleccionar, provenientes de gente como Bruno Senna (un conductor profesional de Ferrari que dijo que conducir el Ferrari 599 en el juego es "demasiado difícil como para ser divertido"), sigue la misma línea de las entregas anteriores. Los habituales giros bruscos son muestra de nuestras malas habilidades en *GT* más que fallos del juego, aunque tras sesiones intensivas de *Project Gotham Racing 4,* la experiencia de Polyphony deja más frío de lo habitual.







No se puede negar que *GT5 Prologue* tiene un aspecto tan bueno como cabía esperar; sus competidores son más duros que nunca, y ya están en las tiendas.



El ilógico nivel de detalle en los coches y en su conducción ha sido un elemento diferenciador de la serie Gran Turismo en el pasado, y *GT5 Prologue* no es una excepción. Cada modelo está diseñado con pasión.



PLAYSTATION 3

PS2

PlayStation 2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO
SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 · 15010 A CORUÑA
☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE
☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN
☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE
☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO
☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA
☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació,6 L-2 · 07500 MANACOR
☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

BARCELONA
c/Sant Antoni María Claret, 502 Tienda 3 · 08027 BARCELONA
¡¡NUEVA APERTURA!! ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Maciá, 65 L4 - esq. c/Tarragona - 08226
TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 · Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Ardigales, 17 · 39700 CASTRO URDIALES
☎ 942 08 71 82 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA
☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernan Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER
☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN
c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN
☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar · N-340 Km 1042 · 12580 BENICARLÓ
¡¡NUEVA APERTURA!! ☎ 695 945 424 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 · 23700 LINARES
☎ 953 65 74 00 EMAIL: linares@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - L-2 · 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE)
☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ
☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA
☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA
☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA
☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L-A
32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 · Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo · frente Biblioteca Municipal
46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA
☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 · BASAURI
☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

PLAYSTATION3 BÁSICA 399.95€
PLAYSTATION3 BÁSICA + RATCHET & CLANK 439.95€
PLAYSTATION3 BÁSICA + FIFA 08 439.95€
PLAYSTATION3 BÁSICA + WWE SMACK VS RAW 08 439.95€
PLAYSTATION3 BÁSICA + UNCHARTED 439.95€

ASSASSINS CREED 66.95€ (ED.ESPECIAL 86.95€)
BLAZING ANGELS 2 66.95€
BEOWULF 66.95€
BLADESTORM 66.95€
CALL OF DUTY 4 66.95€
DYNASTY W. GUNDAM 66.95€
THE EYE JUDGMENT +CÁMARA Y EQUIPO 96.95€
FIFA 08 66.95€
FOLKLORE 66.95€
GUITAR HERO 3 +GUITARRA 96.95€
HAZE 66.95€
HL2 EPISODE TWO 66.95€
CLIVE BARKER JERICHO 66.95€
KANE & LYNCH 66.95€
LAIR 66.95€
LEGO STAR WARS CS 56.95€
NBA 2K8 56.95€
NBA LIVE 2008 66.95€
NFS PROSTREET 66.95€
ES OBLIVION GOTY 66.95€
PES 2008 61.95€
RATCHET & CLANK 66.95€
SEGA RALLY 66.95€
SKATE 66.95€
LOS SIMPSONS 66.95€
TONY HAWK P.GROUND 66.95€
UNCHARTED 66.95€
WWE SMACK VS RAW 08 61.95€

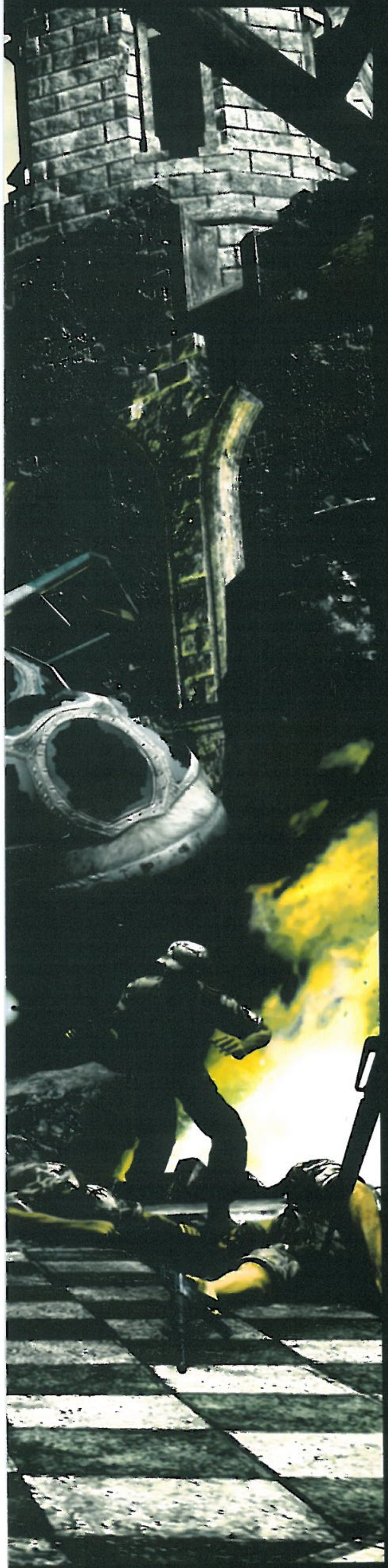
PS2 BASE 129.95€
PS2 STARTER P. (2MANDOS Y MEMORY) 149.95€
PS2 BASE + FIFA 08 149.95€
PS2 BASE + NBA LIVE 08 149.95€
PS2 BASE + WWE SMACK 08 159.95€
PS2 BASE + LOS SIMPSONS 149.95€
PS2 BASE + SINGSTAR LATINO 159.95€

BARBIE ISLA PRINCESA 29.95€
BEE MOVIE 37.95€
BUZZ HOLLYWOOD 37.95€ (+BUZZER 56.95€)
BUZZ JR.MONSTERS 37.95€ (+BUZZER 56.95€)
CATZ 29.95€
DOGZ 29.95€
DBZ TENKAICHI 3 56.95€ (E.ESPECIAL 69.95€)
EYETOY ASTROZOO 37.95€ (+CÁMARA 56.95€)
FIFA 08 42.95€
GUITAR HERO 3 42.95€ (+GUITARRA 76.95€)
HIGH SCHOOL MUSIC 29.95€ (+MICROS 56.95€)
HORSEZ 29.95€
LA BRÚJULA DORADA 37.95€
MOTO GP 07 42.95€
NARUTO U.NINJA 2 56.95€
NBA 2K8 29.95€
NBA LIVE 08 37.95€
NFS PROSTREET 46.95€
PES 2008 42.95€
PURSUIT FORCE 2 46.95€
SINGSTAR LATINO 29.95€ (+MICROS 56.95€)
SINGSTAR 90s 29.95€ (+MICROS 56.95€)
SYPHON FILTER DM 46.95€
LOS SIMPSONS 46.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS 46.95€
TONY HAWK PG 46.95€
WWE SMACK VS RAW 46.95€ (E.ESPECIAL 56.95€)


XBOX 360
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)
GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES
Wii
XBOX360 ARCADE 279.95€
XBOX360 PRO SYSTEM +FORZA 2 +VIVA PIÑATA 349.95€
XBOX360 ELITE SYSTEM 449.95€
XBOX360 PRO +HALO 3 384.95€
XBOX360 PRO +PGR 4 384.95€
XBOX 360 PRO +CoD4 384.95€
XBOX 360 PRO +PES2008 384.95€
120Gb HD 179.00€
HD-DVD PLAYER 5 TITULOS HD-DVD DE REGALO!!! 179.95€
ACE COMBAT 6 66.95€
ASSASINS CREED ED.ESPECIAL 86.95€ 66.95€
BEOWULF 66.95€
BLADESTORM 66.95€
BULLY CONS.
CALL OF DUTY 4 66.95€
DYNASTY W. GUNDAM 66.95€
ETERNAL SONATA 66.95€
FEAR FILES 56.95€
FIFA 08 66.95€
GUITAR HERO 3 +GUITARRA 96.95€
HALO 3 ED.ESPECIAL 71.95€ 61.95€
HL2: EPISODE TWO 66.95€
CLIVER BARKER JERICHO 66.95€
KANE & LYNCH 56.95€
LEGO STAR WARS CS 46.95€
MASS EFFECT ED.ESPECIAL 71.95€ 61.95€
MOTO GP 07 61.95€
NARUTO RISE OF NINJA 66.95€
NBA 2K8 56.95€
NFS PROSTREET 66.95€
ES IV SHIVERING ISLES 29.95€
PES 2008 61.95€
P. GOTHAM RACING 4 61.95€
SCENE IT? +4 PULSADORES 56.95€
SKATE 66.95€
LOS SIMPSONS 66.95€
TONY HAWK P.GROUND 66.95€
VIVA PIÑATA PARTY 46.95€
WWE SMACK VS RAW 08 61.95€
Wii
CONSOLA NINTENDO Wii +CONTROLLER +NUNCHAKU +Wii SPORTS 249.95€
WII REMOTE CONTROLLER 42.95€
NUNCHAKU 19.95€
ADAPTADOR LAN 29.95€
WII ZAPPER +LINK CROSSBOW TRAIN 29.95€
BULLY CONS.
CATZ 56.95€
ENDLESS OCEAN 29.95€
FIFA 08 56.95€
GUITAR HERO 3 +GUITARRA 86.95€
LEGO STAR WARS C. 46.95€
MARIO SONIC OLIMPIC 56.95€
MoH HEROES 2 56.95€
METROID PRIME 3 46.95€
MY SIMS 56.95€
NFS PROSTREET 56.95€
POKÉMON BATTLE R. 46.95€
RAYMAN R. BABBIDS 2 56.95€
RESIDENT EV. UMBRELLA +FIGURAS LEON Y ADA 56.95€ 46.95€
SUPER MARIO GALAXY 46.95€
TABLE TENNIS 37.95€
LOS SIMPSONS 56.95€
TOMB RAIDER ANNIVER. 56.95€
TONY HAWK PROVING G. 56.95€
TRIVIAL 42.95€
WWE SMACK VS RAW 08 56.95€



TÍTULO: **CONFLICT: DENIED OPS**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **PIVOTAL GAMES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2008**



Interés en el conflicto

A Pivotal, creadora de la serie Conflict, le ha costado más de dos años dar el paso a la generación siguiente, desarrollar su propia tecnología y crear un juego con ella. ¿Ha sido el viaje tan agradable como parece?

Conflicto es la palabra correcta. Situada en la ventosa campiña entre Bristol y Bath, al sudoeste de Inglaterra, Pivotal Games está junto a una serie de establos rústicos sobre un telón de fondo campestre. No hay modo alguno de adivinar que este estudio ha sido responsable de cinco juegos de guerra *(Conflict Desert Storm I y II, Vietnam* y *Global Storm,* además de *The Great Escape)* en los últimos cinco años. En este lugar, la única destrucción medioambiental proviene de la basura; la única artillería tierra-aire son las golondrinas que hacen sus nidos. Es una zona muy visitada por los pensionistas que recogen bayas, y únicos accidentes por fuego amigo y heridas son los que se puedan producir en el césped que, a la hora de comer, hace las veces de campo de fútbol. Pero es aquí donde se está poniendo a punto la nueva entrega de la serie *Conflict (Denied Ops,* que llegará en febrero de 2008 a Xbox 360, PlayStation 3 y PC), un shooter militar cooperativo y muy destructivo creado en el idílico marco del silencio rural y con amplio aparcamiento.

Pero no estamos aquí para disfrutar de la vista. Estamos aquí por esos dos ejércitos de dos hombres, el de Alex Malean y Jim Bambra, director técnico y director general de Pivotal respectivamente, y el de Lang y Graves, las estrellas de *Denied Ops,* un shooter en primera persona en vez de la tercera de las entregas anteriores de *Conflict.* Una visita rápida al estudio de Pivotal, distribuido a lo largo de varios edificios, muestra el acercamiento flexible de la compañía a la gestión de sus recursos. Tras haber crecido en los últimos dos años a poco menos de 100 personas desde las 50 que eran, el equipo de Pivotal no está agrupado por baterías de programadores, artistas, etc, sino por distintos aspectos de *Denied Ops* en los que funciona la mezcla de disciplinas.

Esta disposición de mezcla de personal, ¿ha sido el cambio más grande que habéis llevado a cabo en los últimos dos años, desde el lanzamiento de *Conflict: Global Store* y el fin de vuestro trabajo de la generación anterior?

Jim Bambra: Hemos sufrido ciertos cambios de gestión en el modo de estructurar la empresa para adaptarla al aumento de personal, pero ha sido muy emocionante. Parece que ha sido un crecimiento importante, pero la verdad es que se ha hecho de forma gradual. Contamos con muchos desarrolladores con experiencia; como equipo, volvemos a Microprose UK, y el personal principal tiene mucho talento. Aunque contamos con un importante número de caras nuevas, ha sido fácil integrarlas. Pero lo que funcionaba hace cinco años ya no lo hace hoy, aunque seguimos estudiando con el mejor modo de mantener a todo el mundo centrado.

Alex McLean: Antes, con todo el mundo en una habitación, era muy fácil comunicar lo que pasaba con el juego y saber de primera mano a qué se estaba dedicando todo el mundo. Ahora, tienes que esforzarte para asegurarte que la comunicación se mantenga. Hemos empezado algunas nuevas iniciativas, para que el equipo sepa lo que está haciendo, pero que también sepa a un nivel mayor y en términos generales lo que está haciendo la empresa.

¿Iniciativas? ¿Puedes darnos un ejemplo?

AM: Una de las más recientes que hemos llevado a cabo son grupos de dirección, que existen para cada uno de los juegos en los que estamos trabajando, además de áreas técnicas. Dentro de dicho grupo tenemos expertos para cada uno de los campos, determinando niveles de calidad, trabajo inicial y dividiendo los problemas que necesitan solución.

¿Qué categoría del equipo habéis tenido que ampliar más para trabajar con 360 y PS3?

JB: Sobre el papel ha estado más o menos igualado. Más planificación, más diseñadores, más artistas, más programadores… Ningún departamento ha crecido más que los demás. Pero últimamente subcontrata-





Una muestra del progreso: la metralleta de Lang tiene tantos polígonos como los cuatro personajes de los equipos de los *Conflict* anteriores.

mos algunos de los trabajos artísticos, para que la producción sea más rápida que si fuera interna.

Habéis dicho que fue emocionante para vosotros. ¿También estresante?
JB: No tanto. Hemos sacado muchos productos… y todo es cíclico. Haces que las cosas giren, que el objetivo avance, luego un gran periodo de producción, llega el momento decisivo final… No ha sido más estresante. Simplemente ahora podemos hacer más cosas. Ha sido un salto de calidad importante, tanto gráficamente como en el tamaño de las cosas que podemos crear. Sí, hay un cierto estrés, pero es algo que se puede llevar bien. Como Pivotal, hemos pasado por todos los momentos, buenos y malos.

Dado que muchas empresas parecen estar siempre contratando gente, ¿habéis tenido problemas para encontrar gente de calidad?
JB: El proceso de contratación ha sido constante, aunque no tan rápido como nos gustaría. La ventaja es que tenemos tiempo para integrar de forma adecuada a los nuevos. Tenemos un equipo principal asentado, así que a menudo buscamos a graduados para entrenarlos en el estilo Pivotal. Pese a que todas las compañías hacen algo similar, el objetivo puede variar. Todo el mundo pasa por lo mismo, todos buscan a la misma gente, pero los buenos no suelen moverse mucho; se crean productos, se gana dinero y alcanzan la satisfacción profesional.
AM: Sin duda hemos tenido un gran éxito con los programadores, al traer graduados de las ciencias "puras", matemáticas, física, ciencias de la computación, ingeniería. Si podemos encontrar a alguien con un buen nivel, una gran personalidad y que esté interesado en los videojuegos, entonces es posible que, al juntarlo con la persona apropiada, se consiga hacer el trabajo mucho más fácil. Y hemos obtenido grandes resultados.

¿Os ha parecido que el número de graduados con notas elevadas ha disminuido?
AM: Me parece que hay tantos candidatos buenos del mundo de las matemáticas/física como del de las ciencias computacionales/IA. Tengo una pequeña queja sobre los cursos de diseño de juego más vocacionales, ya que tienden a exigir unos requisitos más bajos para acceder a ellos, y por eso buscamos a gente con un fondo de ciencias puras. Aunque es genial ampliar ese currículo con un master en videojuegos; hay pocas universidades que ofrezcan grandes master en semejante tecnología multimedia. Algunos de los mejores programadores que tenemos son graduados recientes; si alguien es muy inteligente y tiene personalidad, le entrenaremos. Tal vez sea, simplemente, que hemos tenido suerte.
JB: Una de las cosas que sigues queriendo es que haya pasión por los juegos. Esa gente tiene un gran conocimiento del tema, lo cual siempre es una ayuda importante. A la gente ajena a la industria, si no les interesan los videojuegos, le resulta muy difícil. Hablamos con un lenguaje de juegos y a los que no tienen conocimiento del tema les resultará difícil. No hay forma de explicarle lo que ha estado ocurriendo los últimos diez años a alguien que nunca haya jugado a *MGS* o a *GTA*. Incluso los animadores necesitan tener cierto conocimiento de cómo se mueven y actúan los personajes del juego.

¿Cómo mantenéis contento al personal?
JB: Involucramos a la gente en lo que estamos haciendo, conseguimos que entiendan lo que queremos, y cuál es su papel en todo esto. Mientras intentas, por ejemplo, construir los Jardines Colgantes de Babilona, algunos están haciendo sólo ladrillos y mortero… Puede que sea precioso una vez construido, se trata sólo de tener eso en mente.
AM: Es muy importante contratar sólo a gente que tenga buen carácter; no quieres a nadie que pueda molestar al equipo y meter al zorro en el gallinero. Antes me estresaba y me desvelaba por la noche la



El director general de Pivotal, Jim Bambra (izquierda), y el director técnico, Alex Malean, tienen una larga historia juntos que se remonta a Pumpkin Studios de Microprose y Eidos (responsable de *Warzone 2100*), antes de la fundación de Pivotal en 2000 bajo la editora SCi, con un equipo inicial de 15 personas.



tecnología. Ahora lo hace mucho más la dinámica de la gente de la compañía, y resolver problemas que permitan que la gente haga bien su trabajo.

***Conflict: Denied Ops* se creó usando tecnología propia; ¿os arrepentís de haber seguido este camino, en vez de comprar un middleware?**

AM: No estamos contra la tecnología de las thirdparties. No importa de dónde venga, sino si se trata de la herramienta apropiada. No es que estemos muy orgullosos de no usar tecnología externa. Dicho esto, tiene algo de valor usar la nuestra propia, y hemos invertido mucho en ella. Hemos puesto en ella una gran cantidad de conocimiento. Significa que podrías arreglar las cosas un sábado o un domingo si fuese necesario, lo cual es un punto a favor. Estamos orgullosos del punto en el que se encuentra el motor, mejorando cada día, y le añadimos cosas constantemente. Para la generación pasada, lanzamos cinco títulos para 20 SKUs [Stock Keeping Unit, modelo de consola], todo con tecnología interna. En lo que respecta a si usaremos motores middleware en el futuro, seguramente lo haremos, y es una muestra de la madurez que está alcanzando la industria. Es un ejemplo de seleccionar el momento apropiado.



Se han grabado dos pistas de doblaje para *Denied Ops*, incluyendo distintos grados de tacos. La versión que nos mostraron era, obviamente, la más bestia de las dos, una sorpresa incluso tras haber jugado a títulos como *Saint's Row*. Pivotal todavía no ha decidido por cuál se inclinará.

¿Algo que añadir al debate sobre la facilidad de programación de la 360 frente a la PS3?

EN LO QUE RESPECTA A SI USAREMOS MOTORES MIDDLEWARE EN EL FUTURO, SEGURAMENTE LO HAREMOS, Y ES UNA MUESTRA DE LA MADUREZ QUE ESTÁ ALCANZANDO LA INDUSTRIA

AM: Nos ha sorprendido bastante PS3. Tal vez sea porque hicimos cinco juegos para PS2 y, por tanto, estamos acostumbrados a las herramientas de Sony y a las herramientas SN [Sistemas]. Aunque hemos trabajado bastante, como todos, para asegurarnos de que trabajamos lo suficiente con los SPUs de la PS3, también tuvimos que hacerlo con la 360; no diría que nos haya resultado más difícil PS3, y nuestros chicos encargados de la plataforma están contentos trabajando con ella. Ha habido algún comentario negativo injustificado, y es cuestión sólo de esforzarse.

Como si fuese para demostrar lo dicho, estamos con la versión de PS3 de *Denied Ops*, de la cual Pivotal está convenientemente "orgullosa". El subtítulo de este nuevo *Conflict* se debe a su naturaleza de operaciones clandestinas, donde el fuerte equipo de dos protagonistas (Lang y Graves) es miembro de la División de Actividades Especiales, soldados que el gobierno norteamericano utiliza, pero con los que no guarda relación. Son una extraña pareja de los videojuegos, bastante arquetípica, Graves es el francotirador profesional de cabeza fría y Lang el sádico malhablado con una metralleta pesada. El juego empieza en un monasterio de Venezuela, un paseo a través de algunos corredores y habitaciones de varios niveles para hacerse con el control de *Denied Ops*, que resulta igual de directo. Es la típica experiencia cooperativa de *Conflict*, reducida a las órdenes con un solo botón que se encarga de todos los comandos, y estos dependen del contexto. Apunta a un enemigo para acabar con él, a un Terminal para utilizarlo, abrir una puerta, hacer explotar un vehículo o cubrirte tras un objeto. Dejando pulsado el botón llamas a tus compañeros que controla la IA para que se pongan a tu lado e imiten tu posición, pero aún así se quedarán por los alrededores y vigilarán.



El cambio entre ambos personajes es instantáneo en lo que se refiere a tiempo de juego. La acción se congela y la cámara sigue rápidamente a un muñeco que recorre el camino entre los dos personajes, trazando la ruta que la IA usaría para moverse entre los dos puntos. De esta forma sabes mejor dónde está situado tu compañero. Después de realizar una infiltración muy básica en el monasterio, el extracto del juego muestra a Lang y Graves saliendo hacia un gran campo, antes de saltar a un vehículo de infantería ligera. Acompañado por un helicóptero aliado, lo que sigue es un tiroteo intenso a través de una larga sección de campo abierto que acaba en una

Speed run

No es algo que esperases destacar, pero los juegos de *Conflict* han sido a menudo experiencias que valoran la estabilidad y el pensar por encima de cualquier adhesión al realismo: el primer escenario de *Denied Ops* incluye un BMP, un vehículo de infantería soviético, que no es como muchos de los transportes militares que te encontrarás en los juegos de guerra virtual. Es ultrarrápido, y muy artificial, para animar a los jugadores a que disfruten utilizándolo. Con sólo pulsar un botón, tu compañero de equipo sube al asiento del conductor; dale la orden para que lo mueva a otra posición, y correrá como un coche a control remoto, a un ritmo que lo hace parecer más un juguete útil que una alternativa necesaria.









El equipo no está muy preocupado por la competencia de otras series de guerra. Confía en la personalidad propia de la serie *Conflicts*, de su capacidad para plasmar enfrentamientos que podrían ser reales, y de la potencia de su juego cooperativo.

zona de ruinas, y ofrece un soporte aéreo más agresivo junto a lo que seguramente sea tu primera experiencia con la derrota.

No hay una barra de vida visible, pero la pantalla se mueve y pierde intensidad para indicar que estás cerca de perder el conocimiento. Cuando cae un miembro de tu equipo, tienes dos minutos para encontrarle y revivirle, y no hay límite de veces que pueden ser curados. Aunque tal vez *Denied Ops* se mueva entre un abanico de escenarios y entornos más grande que nunca (incluyendo un castillo en Siberia, una mina de diamantes, una estación de balleneros y un tiroteo en las calles de una ciudad africana) hay un rasgo perenne de *Conflict* que se hace palpable tras atravesar sólo el primer nivel. Es inteligente sin llegar a ser técnico, la IA de tu compañero te ofrece más seguridad que frustración, y es amable sin ser pusilánime. Por ejemplo, las armas principales de Lang y Graves (una metralleta y un rifle francotirador, respectivamente) cuentan con munición infinita, y sólo habrá que recargar los elementos incendiarios más potentes.

¿Es arriesgado darle al jugador munición infinita? ¿Por qué lo habéis hecho? No es que los jugadores no agradezcamos una decisión que reduce las molestias en los juegos...

JB: El juego no consisten en encontrar munición. Un rifle francotirador, por ejemplo, es una herramienta de tu trabajo. Si te encuentras en medio de un campo de batalla, no está bien que tengas que ir en busca de munición tras dar el primer tiro. Si juegas a *Call of Duty 2* en Estalingrado, bueno, vale, pero en una guerra moderna se supone que vas bien equipado para cumplir con tu misión.

¿Por qué habéis cambiado el formato básico de *Conflict* de un equipo de cuatro a sólo dos?

JB: Queríamos hacer algo diferente. No es radicalmente diferente, pero queríamos hacerlo más accesible. Con cuatro soldados, lo que importa es la preparación; con dos, es más inmediato. Vino con la simplificación del sistema de control y la gestión del inventario. La idea era crear un juego que cualquiera pudiera coger y disfrutar. No hace falta que seas un usuario experto en trabajar con equipos.

¿Era esa la intención desde el principio?

JB: Sabíamos que cambiaríamos la perspectiva, con dos personajes, con algo de profundidad táctica y una historia mudinal y distintos gráficos y tipos de misión de un escenario a otro. Simplificar el control es casi el santo grial del desarrollo. Tener un sistema de órdenes simple es un reto importante y sofisticado; la complejidad viene de hacer que tu compañero actúe siguiendo esas órdenes. En el pasado tuvimos sistemas similares que resultaron bastante complejos. Al probarlos eran geniales, pero es una situación de combate, y dada la velocidad a la que ocurren las cosas, quieres que sea más sencillo.

¿Cómo os sentís al ver a otros shooters en primera persona que salen actualmente, tales como *Bioshock*? Al ver lo pulidos que están sus valores de producción, ¿os volvéis a plan-

SIMPLIFICAR EL CONTROL ES CASI EL SANTO GRIAL DEL DESARROLLO. TENER UN SISTEMA DE ÓRDENES SIMPLE ES UN RETO IMPORTANTE Y SOFISTICADO

Destruye, destruye

Denied Ops ofrece destrucción más allá de barriles explosivos y cajas rompibles. Se pueden destrozar secciones de albañilería (e incluso parapetos enteros) en el primer nivel del juego, y agujeros en las paredes de yeso para conseguir líneas de fuego, o un punto de entrada para una granada. Dicho esto, sigue habiendo muchas cosas para explotar; las bombonas de gas siguen rutas aleatorias antes de detonar, mientras que los barriles, al dispararles, rebotarán antes de explotar; un toque poco realista que resulta muy satisfactorio en la práctica. Desorden, escombros y cadáveres también serán constantes; nada desaparece del escenario cuando te abres camino a través de cada una de las fases.



tear dónde creéis que debéis estar?
AM: *Bioshock* es absolutamente precioso y es bueno que empuje a la industria, pero no veo que ese tipo de juego sea comparable a los nuestros. No es que nos cause mucho estrés. *Rainbow Six* y *GRAW* son juegos fantásticos que funcionan bien comercialmente, pero dedicados más al mercado experto; nosotros tendemos a hacer las cosas más accesibles.
JB: No son simuladores de soldados, aunque los primeros sí lo eran. Pensamos en nuestros juegos en términos de recuperación; si cae uno de tus compañeros de equipo, puedes recuperarlo. También jugamos mucho más con el punto de vista. Sí, todos son juegos de combate moderno, pero hay espacio para diferentes acercamientos dentro de un género.

Cambiar de la estrategia de equipos de cuatro a una experiencia cooperativa ha abierto un nuevo camino de competición, gracias a *Army of Two* y *Kane & Lynch*. ¿Los veis como rivales?
JB: *Army of Two* es diferente a lo que hacemos. No me parece que sea un mundo moderno real; en el nuestro jugamos con lugares y asuntos reales.
AM: Es un viaje largo y casi seguro que alguien estará haciendo un juego que se parece mucho al tuyo. No nos preocupa demasiado. Además, cuando los juegas, la comparación suele ser superficial.

Entonces,¿de qué trata la serie *Conflict*?
JB: De situaciones y batallas del mundo real, desde los encuentros a gran escala de *Desert Storm* hasta las operaciones clandestinas de *Denied Ops*. La otra esencia es el juego cooperativo, ya seas solo o con amigos, con el añadido de supervivencia, de darte la oportunidad de aprender de tus errores y darte un respiro. No es un puzzle, pero siempre hay un elemento de pensar; nunca eres tan fuerte como para atravesar sin más una situación.



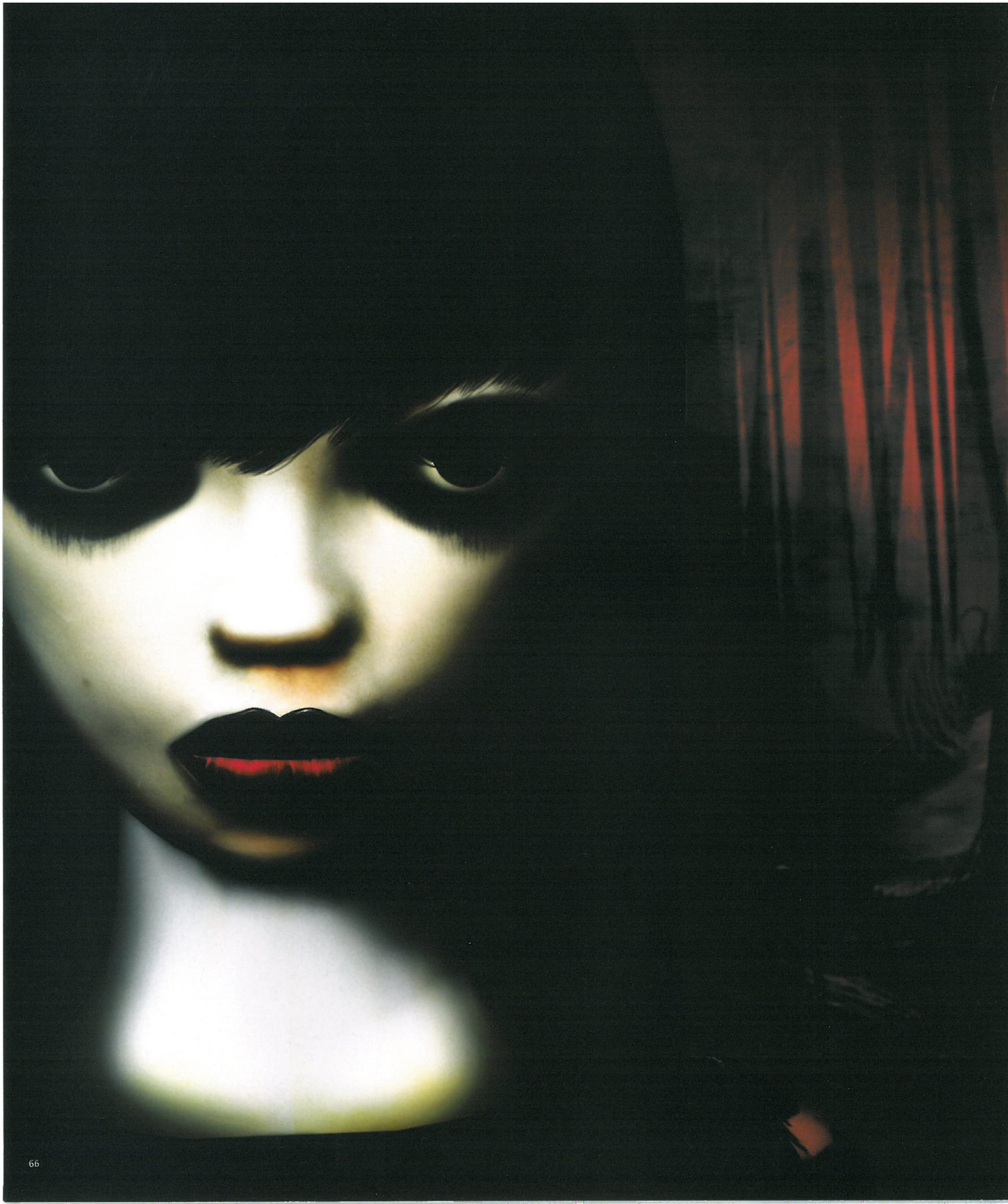


El equipo de Pivotal está ahora justo por debajo de los 100, y su número se ha duplicado en los últimos dos años. Como para demostrar que están lejos del ajetreo de la ciudad, un lugareño curioso preguntó durante la preparación de esta foto en grupo: "Estos, ¿qué son?, una especie de... atletas?

Riguroso mortis

Una vez que se va el humo y que termina un tiroteo, tu compañero de la IA irá de cuerpo en cuerpo, comprobando que todos estan de verdad muertos, a menos que le indiques otra cosa. Mientras que Graves lo hace de forma típicamente profesional y silenciosa, Lang tiene el habito de pasarse, a veces dándose el gusto de exagerar y llenar los cuerpos caídos de balas innecesarias. Cuando sus armas tienen todas las mejoras, estos toques psicópatas pueden convertirse en todo un espectaculo humorístico de abuso de la ragdoll que arrancará una sonrisa culpable mas que una mueca.







CAPERUCITA NEGRA

Una mezcla de cuento de hadas y videojuego que reinterpreta de manera oscura a Caperucita Roja

TÍTULO: **THE PATH**
PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **SIN CONFIRMAR**
ESTUDIO: **TALE OF TALES**
ORIGEN: **BÉLGICA**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

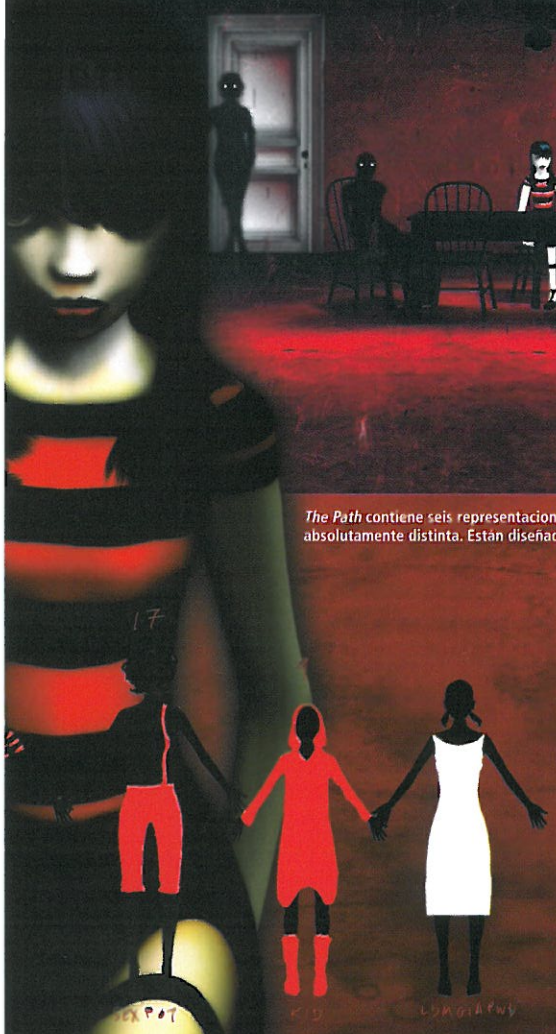
Un juego basado en el fracaso. Un juego en el que alcanzar el objetivo implica que el juego ha terminado. *The Path* quizá no es ni siquiera un juego, pero sus creadores, los belgas **Auriea Harvey** y **Michael Samyn**, que, con el nombre de Tale of Tales, desarrollaron ya el título multijugador online *The Endless Forest*, siempre lo definen así, como un juego basado en el fracaso.

The Path quizá se parece más a un juego de aventuras, cuya temática gira en torno a la oscura historia de Caperucita Roja en un mundo 3D que se puede explorar libremente. Los jugadores deben viajar a través de un bosque sombrío hasta la casa de la abuelita, y, por el camino, enfrentarse con el lobo y con otros peligros. Pero, aunque la casa de la abuelita, que se encuentra al final del camino que da título al juego, es la meta, lo que cuenta en realidad es el trayecto. Jugar a este juego supone afrontar los horrores que se esconden en el bosque y que son el auténtico gancho de *The Path*.

"*The Path* habla de lo que significa ser una niña y lo que supone hacerse mayor, que es sobre lo que



The Path contiene seis representaciones distintas de Caperucita Roja, cada una con una edad y una personalidad absolutamente distinta. Están diseñadas para representar distintos aspectos del hecho de hacerse mayor.



trata en realidad el cuento que conocemos", resume Harvey. Consistirá en seis capítulos con tres actos cada uno, jugables en cualquier orden. Cada acto se juega con una hermana distinta de Caperucita Roja, y cada una de ellas representa un aspecto diferente del hecho de madurar. El primer acto está ambientado en un apartamento moderno, la casa de las hermanas de Caperucita, y se juega como una aventura de apuntar y disparar. El segundo acto, el nudo del capítulo, se acciona mediante una perspectiva en tercera persona en el bosque, y el tercero, situado en casa de la abuelita, es en primera persona. "Cada una de esas perspectivas representa tu situación emocional en ese punto del juego", asegura Harvey.

Pronto se comprueba que *The Path* usa la historia de Caperucita Roja como un simple arquetipo, con una ambientación conocida que no necesita muchas explicaciones. En cuanto los jugadores llegan al bosque, son libres de deambular por donde quieran y de acudir a los claros entre los árboles, que incluyen elementos interactivos y funcionan como guaridas del personaje del lobo del capítulo. "El objetivo del juego no es desarrollar una historia lineal. Se trata más bien de conseguir una ambientación", aclara Samyn. En efecto, el guión de *The Path* permite a los jugadores construir ellos mismos la narración. "Jugar se convierte en un proceso, no ya de encontrar la historia, sino de crearla, a través de las cosas que ofrecemos en el mundo –continúa Samyn–. La mayoría de ellas poseen un intenso simbolismo –hay niñas tristes y lobos enfadados y un bosque que da miedo– y albergan un significado en sí mismas. Pero será la forma en que los jugadores combinen esos elementos lo que generará la historia. El azar también juega su papel, pues el mundo que ofrece el juego es un universo vivo".

Harvey y Samyn relacionan la manera que sus entornos tienen de contar una historia con su experiencia de vivir en la ciudad medieval de Gante, en Bélgica. "Se trata probablemente del entorno perfecto para la historiaa no lineal –explica Harvey–. Caminas por la ciudad y tienes a tu alrededor todas las historias: Cristo en la cruz, María llorando, los ángeles, las palomas... todo eso que es parte de nuestra cultura. Y un buen juego 3D del tipo inmersivo, que son los que nos gustan, te provoca esa sensación de una narración de la que no es posible escapar. Nuestros juegos favoritos generan fuertes emociones, como *Silent Hill 2* o *Ico*. Son juegos en los que el jugador es tres personas a la vez y nunca deja de sentir curiosidad por las cosas que le rodean".

En realidad, Tale of Tales cree que los videojuegos tienen más relación con la arquitectura que con el cine. "En la arquitectura tú te encuentras dentro del entorno, no fuera; no estás mirándola, sino que te encuentras inmerso en ella. Es más una cuestión de ser que de ver, y por eso pensamos que los juegos están vinculados más estrechamente con los edificios



Harvey creó el diseño conceptual de las tres ambientaciones del juego: un apartamento urbano, la casa de la abuelita y el bosque, y es responsable del diseño gráfico y el material 3D, mientras que Samyn se encargó de la programación, el sonido y la animación.



The Path tiene una gran imagen en términos gráficos, con un estilo visual característico. "Ofreceremos una experiencia distinta, algo que no aporta ningún otro desarrollador, porque nosotros somos artistas que programan juegos. Hacemos lo que no deberíamos hacer: arriesgarnos con la tecnología".



que con las películas", proclama Samyn. Tale of Tales se ha hecho famosa por este tipo de contundentes afirmaciones sobre la naturaleza esencial de los juegos. Algunas de ellas, como su rechazo de la habitual comparación entre videojuegos y largometrajes, son muy agudas, pero también polémicas. Estén o no en lo cierto, lo que sí han hecho es estimular una discusión más constructiva acerca de la relación de los videojuegos con otras formas culturales y artísticas.

Tale of Tales insiste en subrayar la importancia del 3D en tiempo real; de hecho, lo consideran la nueva tecnología más creativa desde la aparición del óleo sobre lienzo. "Igual que pasó con el óleo sobre lienzo, el 3D en tiempo real permite a la gente decir cosas que anteriormente no podía decir", razona Samyn. "Permite al creador enunciar una serie de múltiples mensajes simultáneamente y deja que el espectador tome sus decisiones adecuadas a ese momento y a ese lugar".

Es lógico, por tanto, que *The Path* esté repleto de situaciones y personajes ambiguos. Para empezar, la relación de los jugadores con las hermanas de Caperucita Roja no está clara: ¿juegan a ser ella, juegan con ella? Lo cual tampoco es una idea tan insólita: muchos otros títulos, desde *Metal Gear Solid* hasta *Paper Mario,* juegan con la relación entre el jugador y el personaje del jugador. Pero la no linealidad de *The Path* implica que son los jugadores los que provocan los horrores a los que se enfrentan, no la estructura del juego, porque desde el comienzo mismo es posible salir corriendo a la casa de la abuelita. Pero eso resultaría aburrido. "En cierto modo, tienes que hacer que tu avatar sufra para que sea capaz de progresar en el juego –apunta Samyn–. No es un juego de supervivencia frente al horror", explica Harvey, "sino todo lo contrario". Y Samyn añade: "Es un juego sobre el fracaso: hay un objetivo y debes intentar no alcanzarlo. Esa es la premisa".

Más allá de la capacidad de caminar por ahí y observar el mundo, no está claro lo que los jugadores podrán hacer. En los claros el jugador se encuentra con personajes como el lobo y una misteriosa niña de blanco, además de elementos como un espantapájaros en un campo de flores, y todos ellos demandarán alguna forma de interacción, pero Tale of Tales está revisando esta parte completamente. El primer prototipo del juego se apoyaba en un motor desarrollado por Tale of Tales, con el nombre de Drama Princess, que gobierna la inteligencia artificial de los personajes no jugables. En el núcleo de Drama Princess hay un sistema de relación que les permitía crear un minijuego utilizando el lado bueno de los personajes, y también un juego de baile.

"Resultó que era enormemente divertido. Había un montón de cosas que hacer todo el tiempo –recuerda Harvey–. Y ese era precisamente el problema que tenía. Se supone que el guión de *The Path* gira en torno a la lucha emocional de una niña que se hace mayor, sobre la destrucción que lleva aparejada la tentación, sobre la inevitabilidad de la muerte y todo eso. Y la verdad es que nosotros queríamos explorar esas emociones". Se dieron cuenta de que esta parte del juego distraía al jugador de su temática central. "La idea de *The Path* no es que el jugador tenga mucho control y que haga lo que quiera. Se trata de plantear los conflictos entre lo que puedes hacer, lo que quieres hacer, lo que deberías hacer y lo que te convencen de que hagas", analiza Samyn.

Los desarrolladores tomaron entonces la controvertida decisión de eliminar un montón de interactividad y dejar que fuera gestionada por el sistema Drama Princess, limitando incluso el comportamiento de nuestro personaje. "Nunca sabes exactamente qué va a hacer tu avatar: esperamos que esto genere preocupación en el jugador, algo que es necesario para este juego", afirma Samyn.

Esto podría parecer un tremendo error desde el punto de vista comercial que tienen todos los juegos generalistas. Pero, ¿es que *The Path* es un juego? "Probablemente no –responde Samyn, convencido–. Pero sí puede considerarse un juego, porque se sirve de la tecnología de los juegos y requiere una interacción como la de un juego".

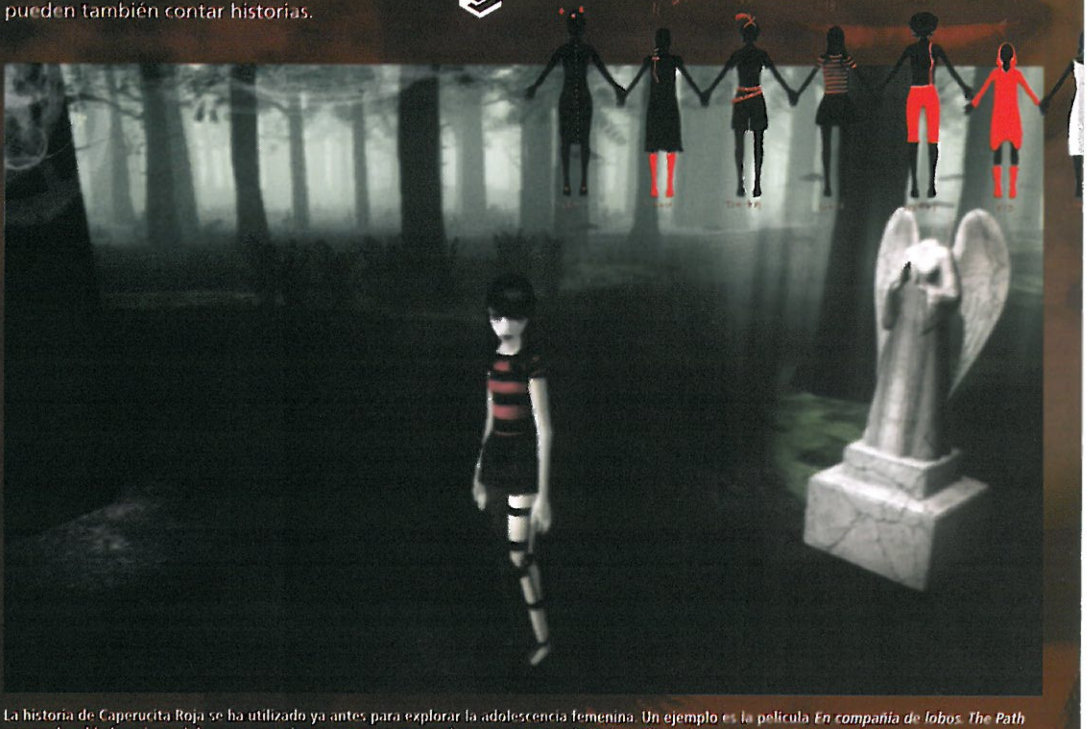
Aunque su naturaleza sea tan distinta de la de un videojuego en su sentido más estricto, la intención de Tale of Tales es resaltar aquellos factores que los diferencian de los demás. En su opinión, hay muchos creadores y desarrolladores de videojuegos que siguen obsesionados por reproducir ideales cinematográficos, pero Tale of Tales está intentando trabajar al margen de ellos. Hacen un trabajo original, con elevados valores de producción. Pero es obvio que siempre puede ocurrir que su creación tenga éxito como obra de arte pero no llegue a tenerlo como videojuego. En cualquier caso, la propuesta de Tale of Tales tiene mucho que enseñarnos sobre cómo los videojuegos generalistas pueden también contar historias.

"EN CIERTO MODO, TIENES QUE HACER QUE TU AVATAR SUFRA PARA QUE SEA CAPAZ DE PROGRESAR EN EL JUEGO. ES UN JUEGO SOBRE EL FRACASO: HAY UN OBJETIVO Y DEBES INTENTAR NO ALCANZARLO"

Riesgo personal



Harvey y Samyn están creando ellos mismos el núcleo de *The Path*, trabajando en su estudio casero, con música, animaciones de personajes y material 3D proporcionados por colaboradores externos. Se financian con becas artísticas y con un préstamo de una agencia cultural del gobierno belga, pero son conscientes del riesgo que corren. "El hecho de lanzarnos a hacer un juego experimental sin ningún medio para probar su viabilidad comercial nos pone un poco nerviosos – dice Samyn–. Algunos juegos independientes sólo venden unos cientos de copias. Si nos pasara eso, iríamos a la bancarrota. Muchos desarrolladores asumen este riesgo en algún momento, aunque la mayoría de ellos lo hace con un *shooter* en primera persona, o un juego multijugador online o algo así. Pero esta tecnología tiene muchísimo potencial sin explorar. Alguien tiene que hacerlo. Y a fin de cuentas, sólo se vive una vez".



La historia de Caperucita Roja se ha utilizado ya antes para explorar la adolescencia femenina. Un ejemplo es la película *En compañía de lobos*. *The Path* aprovecha el lado universal de esos arquetipos para crear un mundo que se apoya más en lo sutil que los conceptos obvios para el jugador.

SUSCRÍBETE A EDGE

3 REVISTAS POR SÓLO 8,85 €



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8,85 € (2,95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

ED-01020

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

* **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
* **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
* **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumpliméntalo con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.**

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

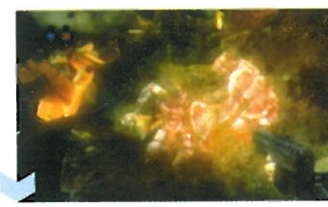


72 **The Orange Box**
360, PC, PS3



76 **Ratchet & Clank Armados hasta los dientes**
PS3

78 **Rockstar presenta Table Tennis**
Wii



80 **Clive Barker's Jericho**
360, PC, PS3

82 **NBA LIVE 08**
360, PC, PS2, PS3, PSP, Wii

84 **NBA 2K8**
360, PS2, PS3

86 **Wipeout Pulse**
PSP

87 **Eye of Judgment**
PS3

88 **Folklore**
PS3

89 **Ace Combat 6: Fires of Liberation**
360

89 **Final Fantasy Tactics: The War of the Lions**
PSP

90 **RACE 07: The Official WTCC Game**
PC

90 **Juiced 2**
360, PC, PS2, PS3

91 **Monster Hunter Freedom 2**
PSP

91 **Pursuit Force: Extreme Justice**
PSP

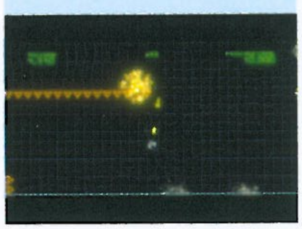
Los + jugados de Edge

Halo 3



Todos aquellos que juegan lo hacen en Live y además a lo mismo, mirando cómo derriban al Scarab y enviándose fotos de sus victorias.
360, MICROSOFT

Geometry Wars: Waves



El mismo pero diferente, e incluso más exigente y bonito. *Waves* reinventa *GW* con tan sólo una vida para sobrevivir a sus explosiones de partículas de neón brillantes.
360, MICROSOFT

Peggle



Sus efectos sonoros lo hacen irresistible. El sonido de la bola contra las clavijas..., nunca antes *Ode of Joy* ha sido mejor utilizado.
PC, POPCAP

El aficionado a los deathmatch

¿Podemos comprometernos con tantos juegos online?



Puede que estemos en uno de los mejores años de la última década para los videojuegos, pero nuestra capacidad para disfrutar tantos juegos online es limitada, especialmente cuando se lanzan tan seguidos.

Cuando visitamos Valve para el reportaje del número 19 le preguntamos al director de marketing Doug Lombardi qué pensaba sobre lanzar un juego que estuviese a la sombra de *Halo 3*. Respondió que el éxito de *Halo 3*, más que eclipsar a *The Orange Box*, resultaría beneficioso. Cuanta más gente compre y se divierta con *Halo 3*, más gente comprará y disfrutará con los videojuegos, incluidos los suyos.

Este se produce sobre todo con los títulos para un solo jugador, ya que éstos pueden descartar un juego una vez que lo han completado y querer otro de las mismas características. Pero los juegos que establecen una comunidad de competición online, como *The Orange Box* con *Team Fortress 2*, piden tal compromiso de los jugadores que hacen que se pierdan otros títulos multijugador inevitablemente.

Para los propietarios de una Xbox, el panorama de juegos multijugador estuvo dominado durante mucho tiempo por *Halo*, con lo que sabías el juego que podrías jugar con tus amigos, porque no había otros. Pero, en el ínterin entre el último lanzamiento de *Halo* y el de ahora, la comunidad se ha fraccionado entre otros títulos, incluyendo algunos como *Gears of War*, *Call of Duty 3* y *Rainbow Six: Vegas*. Incluso los juegos online que no están dentro del género shooter, como *Forza*, han fragmentado la atención antes exclusiva.

Tal como indican las listas de nuestros amigos de Xbox Live, la llegada de *Halo 3* anuncia el regreso a un tiempo en el que elegir un juego online era fácil. Es en este contexto en el que el equipo de *Team Fortress 2* debe intentar ganarse un hueco entre los juegos para Xbox 360, y, pese a su calidad, se le presenta bastante difícil. Incluso si se prefiere el tumulto a los precisos combates de *Halo 3*, puede ser difícil ignorar el juego al que todos tus amigos ya están jugando.

Por suerte, *Team Fortress 2* forma parte de *The Orange Box*, un paquete obligatorio. Su atractivo como paquete pondrá este título en manos de gente que en un principio no lo habría comprado, ya que el ansia de multijugador se satisface con *Halo 3*. La estrategia de Valve de añadir valor ante tanto exceso muestra lo competitivo que puede llegar a ser el campo. Esto son grandes noticias para los jugadores, pero puede que otros títulos más pequeños pero buenos desaparezcan del online.

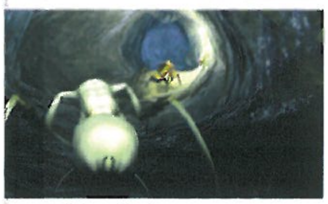
Sistema de puntuación de **EDGE:**
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



THE ORANGE BOX

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 PRECIO: 69,95 € (360, PS3), 49,95 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: VALVE, EA PRODUCCIÓN: VALVE, EA ESTUDIO: VALVE



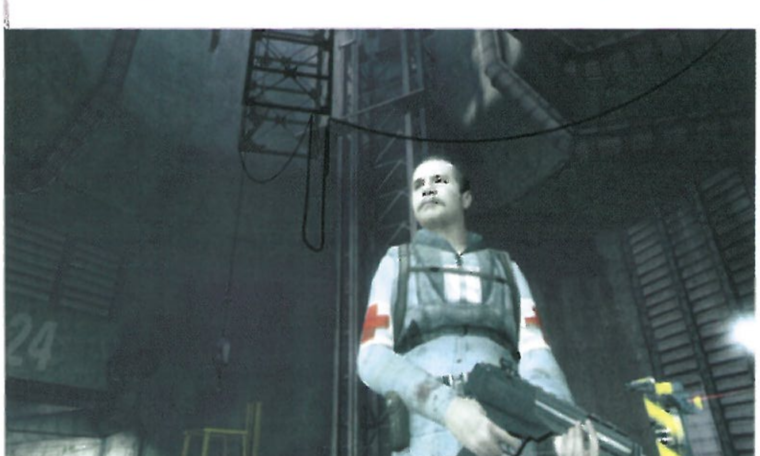


El último episodio aporta nuevos trucos gráficos a la serie *Half-Life,* incluyendo efectos de sombreado de texturas, más perceptibles en los nidos antlion. El *Half-Life 2* original también se ha actualizado, incorporando la iluminación HDR que se incorporó en los capítulos posteriores.

Estás perdonado por haber tenido dudas, totalmente infundadas estando por medio una compañía tan poco convencional como Valve. Aunque, es cierto, la idea parecía demasiado buena para ser verdad: lanzar tres de los títulos más esperados del año juntos bajo un mismo pack, siendo dos de ellos nuevos capítulos de series de culto. Y de hecho, un culto totalmente justificado. El mismo *Half-Life 2* ya fue un 10/10 aquí en EDGE, y *Episodio 1* sigue estando por encima de shooters en primera persona más recientes. Puede parecer demasiada generosidad, casi que tanto altruismo oculte gato encerrado o fallos en alguno de los productos que ofrece. Pero Valve no es ese tipo de empresa: *The Orange Box* es de verdad así de bueno. Sus tres partes primarias, *Half-Life 2: Episode 2, Team Fortress 2* y *Portal,* te asombrarían por separado, y juntos hacen que te conviertas en un fiel a su credo, creando un producto de una diversidad única y un valor inigualable.

Dados el brillo y la distinción que aporta cada uno de los juegos que lo componen, es difícil evaluar su valor en relación de unos respecto a otros, aunque en esta review hablamos bastante más del *Episodio 2,* pero ello no supone que sea lo más destacado de esta trinidad. El espacio que ocupa está justificado: el *Episodio 2* lleva un paso adelante a una serie caracterizada por su excelencia. Si el *Half-Life* original marcó nuevos registros en cuanto a implicación en el género de la acción subjetiva, este nuevo capítulo puede perfectamente decir que ha alcanzado el mismo logro, entrelazando suavemente una historia narrada de forma cautivadora junto al componente de acción, enmascarando una linealidad subyacente por medio de giros narrativos y de una dirección artística que evoca un mundo más amplio de lo que en realidad es.

La amenaza se percibe genuina; como la posibilidad de que acaben aniquilados por la venganza Combine si llegas tarde



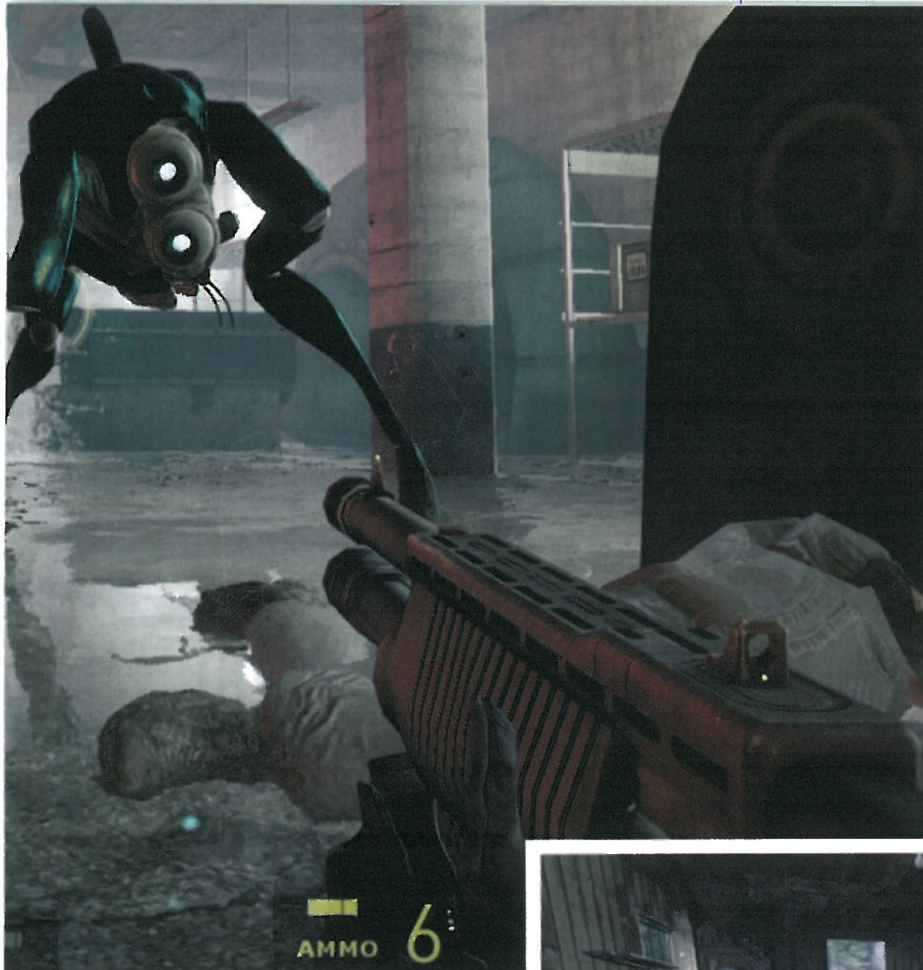
Uno de los puntos fuertes de Valve es su uso de la historia paralela: personajes que no son más que una milésima parte tienen tal colorido que sugiere un mundo más allá de lo que tus acciones te permiten ver.



Estos organismos sintéticos, conocidos como hunters, son el último enemigo de la línea de producción Combine. Atacan en grupo e intentan rodearte, disparándote proyectiles o corriendo directos hacia ti.

Episodio 2 continúa esta tradición y, en algunas ocasiones, incluso mejora a sus gloriosos antecesores. Una vez más, el jugador se siente impulsado hacia adelante, con la amplitud de la cordillera en la que Gordon y Alyx escaparon en el episodio anterior impidiendo que el jugador perciba lo estricto de su camino –pero esta vez la decisión de continuar es algo mucho más personal–. Aunque siempre atacados por las fuerzas Combine que les persiguen, la huida es sólo una de las motivaciones; ir en la ayuda de tus amigos y aliados es, con mucho, la preocupación más importante. Conforme la serie ha progresado, Valve ha hecho un esfuerzo para establecer conexiones personales y humanas dentro del drama que provoca este conflicto global, y el *Episodio 1* ya incrementó los lazos entre el jugador y Alyx Vance, estableciendo interés y simpatía por su destino.

Aunque siguen disfrutando de una generosa barra de salud, tus aliados, junto con el resto de la resistencia, parecen ahora más frágiles. La amenaza sobre ellos ahora se percibe más genuina, como la posibilidad de que acaben aniquilados por la venganza Combine si llegas demasiado tarde. A este grupo de personajes se le añaden nuevas caras, como compañeros Vortigaunt, cuya adulación descarada al jugador es a la vez agradable e irritante. También existen nuevos enemigos, y una vez más, Valve demuestra que mantiene su talento para organizar enfrentamientos brillantes con la IA enemiga. Una especie de antlion que escupe ácido son los primeros de estos formidables oponentes, que mantienen la distancia para intentar bombardearte desde lejos, desplazándose entre los estrechos túneles de su colonia para intentar buscar nuevos ángulos de ataque. Después aparecen los hunters, trípedos Combine más pequeños que los striders pero más rápidos, que te atacan con impetuosa agresividad. Pero estas nuevas adiciones repiten experimentos anteriores de Valve; el ataque de ácido de los antlion recuerda a los bullsquid del *Half Life* original, y existe una clara conexión táctica entre el houndeye de éste y los hunters aquí presentados. A pesar

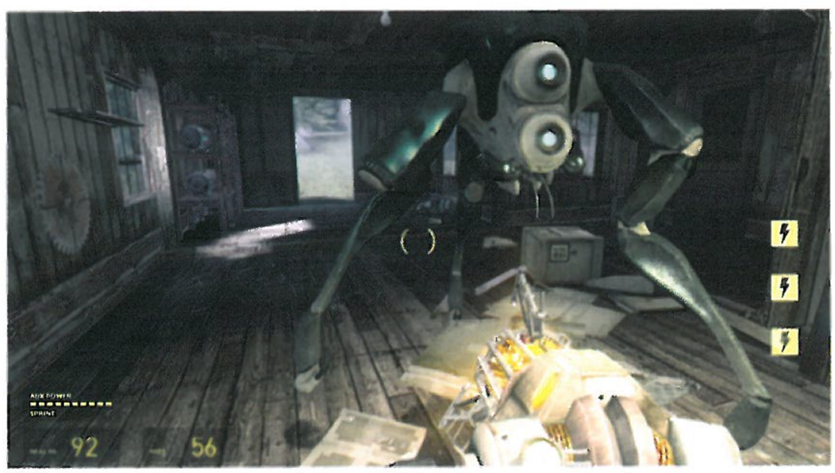








La banda sonora del Episodio 2 siempre empieza en el momento justo, haciendo que la adrenalina suba cuando lo necesitas. Se usa con el mismo efecto durante las pausas que incluye el juego, creando un ambiente siniestro y melancólico.





Tus aliados Vortigaunt son útiles para echarte un cable a eliminar un grupo de antlions. La secuencia revela algunas de las conexiones que ambas especies tuvieron en el pasado.

de ello, y en cada caso, la fórmula ha cambiado para crear algo nuevo.

Durante la mayor parte del *Episodio 2,* las secciones de los títulos anteriores que más gustaron a los fans, regresan en situaciones diferentes, con sus frustraciones omitidas y sus ambiciones aumentadas. Ofrece mucha mayor diversidad de la que puede sugerir el modesto apelativo de "Episodio", cambiando con fluidez entre diferentes escenarios y estilos de juego que, con toda su distinción, convencen de su continuidad. Sólo en un punto el juego se atasca en el diseño, y es durante una pequeña sección que se cierra con una salida de la fórmula lineal de la serie, colocando al jugador en un escenario abierto en el que le atacan por todas partes.

El título no puede manejar la escala de este enfrentamiento, incluso cuando pone a tu disposición un vehículo para ayudarte a atravesar el escenario, pero es un momento de frustración dentro de una experiencia de seis horas de precisión y gran diversidad. Después de este mal trago una recompensa narrativa mitiga las molestias.

Al margen del completo guión, existen otras recompensas. *Half-Life 2* sobresalió en narrar historias paralelas que aportaban profundidad e integridad al mundo. Aquí, en la salvaje montaña, las imágenes tan empleadas por la propaganda de Ciudad 17 no tienen sitios donde proyectarse, y por consiguiente, la opresión política y la resistencia que se describió en los capítulos anteriores pasa a un segundo plano. Aunque, a medida que viajes por este mundo roto, encuentras muchas historias que merecen ser contadas. El viaje hasta el escondite de la resistencia se apuntala con diversiones (armamento escondido, almacenes abandonados, casas en mitad de la nada), en las que sus propias vivencias sobre la dominación Combine y otras calamidades se expresa elocuentemente a través de su exploración.

La calidad de la acción y sus elementos de ficción contenidos lo hacen uno de los ejemplos más refinados del género. Pensarás que el *Episodio 3* puede ver su contenido reducido por ello, pero la propuesta que hace este segundo capítulo es totalmente emocionante. Nuevas preguntas se desatan conforme varios hilos llegan a su fin, y esa familiar narrativa es la que hace que sigas hasta el final sin detenerte.

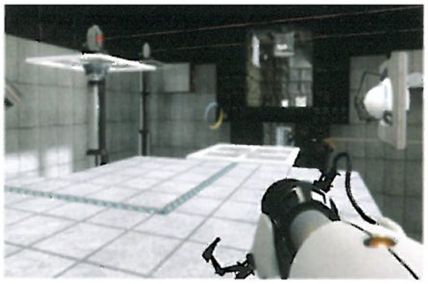
Es quizá menos sorprendente entonces que Valve, una compañía enamorada por el arte de unir interactividad con historia, haya decidido encuadrar *Portal* en una historia conectada mediante parodias con el universo *Half-Life.* Siendo un puro juego de puzzle en el resto de sus aspectos, Portal y su historia pueden correr el riesgo de parecer superficiales, pero son toda una delicia como lo es la agudeza mental y humor negro con los que sus retos están presentados. Prisionero en los

Sigue

Xbox Box



El legado de Valve es casi exclusivo del PC, así que es razonable ser cauteloso con cómo se ha portado el juego a las consolas, y la empresa no ha desatendido el proceso. Hemos jugado lo suficiente a la versión de 360 y consideramos que es casi tan fluida en el control y con la misma apariencia que la versión que ha salido para PC. Una cosa que se echa de menos en consola es la escena modder. Sin el flujo de material procedente de la comunidad, habrá que ver cuales son los planes de Valve para añadir contenido descargable.

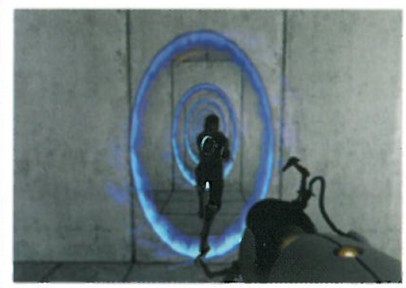


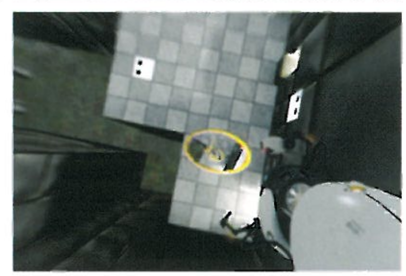
Existe una conexión entre el mundo de *Half-Life* y la historia de *Portal*. Y va a ser doloroso esperar hasta descubrir qué papel ha dejado Valve para Aperture Science en futuros títulos.





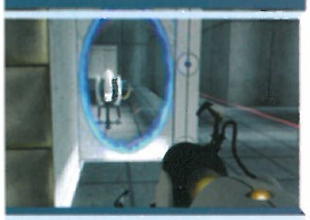






La versión para 360 está toda en inglés, pero añade el incentivo de los Logros: dispara un portal arriba del todo y otro en tus pies y gana el premio por una caída tonta.

Demencia ex machina



Los sádicos y muchas veces letales puzzles de *Portal* se describen casi con eufemismos. La IA responsable de tu encarcelación se refiere a estas cámaras de pruebas como "lugares de relajación". Y no es ningún chiste: "No te odio" dicen los cañones centinela mientras te matan. A parte de esto, y de la siempre vigilante inteligencia artificial, los laboratorios están desiertos. Lo que más puede parecerse a un aliado es el cubo que te acompaña, la IA que te dan al principio. El éxito está claro: tu viaje a lo largo de estas cámaras es mucho más un deseo de desenmarañar su misterio que un verdadero reto en el que te impliques con los puzzles.

laboratorios de la éticamente flexible compañía desarrolladora de armas Aperture Science, debes cumplir una serie de pruebas que miden tanto tu inteligencia como la capacidad del Dispositivo Portátil de Creación de Portales, una modificación transdimensional del manipulador de energía Zero Point de *Half-Life 2*. Este arma crea-portales puede dispararse en superficies, sean paredes, muros o cajas, alternando gatillos o botones del ratón para repartir portales de diferentes colores, naranja y azul, uno de entrada y otro de salida. Con ellos Valve ha forjado puzzles de gran amplitud y complejidad.

Es un puzzle de gran diseño: en lugar de añadir más y más variables, te enseña nuevas formas de explotar la tecnología que pone a tu disposición. Puedes usar un portal para lanzar una caja y taponar una ametralladora, o ponerlas en fila para atravesar una sala antes de que se cierre una puerta. Y éstas son sólo algunas de las soluciones más obvias. Según sube el juego, *Portal* exprime tu percepción espacial, forzándote a pensar trayectorias tortuosas que invierten tu orientación: caes desde una plataforma en lo alto a un portal abajo y usas el impulso de la gravedad para propulsarte a través de un abismo. Uno de los niveles, concebido por Gabe Newell, te hace emplear esta táctica para atravesar un laberinto lleno de plataformas que hay que escalar hacia arriba. Según sales de un portal y vuelas hacia arriba con el impulso de tu caída, ganas justo la altitud necesaria para disparar un portal en la siguiente plataforma, repitiendo el proceso una y otra vez hasta que completas el puzzle o te explota la cabeza por el constante cambio de orientación.

> *Portal* exprime tu percepción espacial, forzándote a considerar trayectorias tortuosas que invierten tu orientación

Aunque *Portal* es el más pausado de los juegos de *The Orange Box*, tiene un gran dinamismo, alternando periodos contemplativos con otros de reacción rápida. En cierto punto, sube el ritmo vertiginosamente, y es ese cuidado en el ritmo lo que une a los componentes de *The Orange Box*.

Episodio 2 incluye en sus mejores momentos unos combates frenéticos junto a secciones de tranquila melancolía, e incluso *Team Fortress 2* que incluye una acción tan explosiva como requiere un título multijugador, incorpora variaciones en su ritmo que lo aleja de la mayoría de juegos online actuales. Este ritmo, parcialmente, es una cuestión de elección; el juego ofrece nueve clases distintas que elegir y aunque el rol de explorador es muy diferente al de infante pesado, por ejemplo, de alguna forma Valve ha logrado que todos las clases sean igual de atractivas.





Las torretas son vulnerables al sabotaje de los espías y la paranoia conduce a los compañeros de equipo a coserse a balazos si alguien se acerca a los recursos críticos: al recibir daño, un espía enemigo revela su verdadera forma.









***Team Fortress 2* mantiene los objetivos muy simples: solo un nivel, una recreación del clásico '2fort' con un captura la bandera. El resto de los 5 mapas se basan en asegurar y patrullar puntos de control.**

Los jugadores crearán situaciones que alterarán brutalmente el ritmo de la batalla, creando una acción emocionante y constante.

El médico sube puntos cuando cura, y cuando llega al máximo decide a quién hacer invulnerable por un corto periodo de tiempo. Es suficiente para reforzar un asalto que puede cambiar el rumbo de la partida. El sistema de clases de *Team Fortress 2* no sigue el modelo de piedra, papel y tijera; en su lugar, el equilibrio refinado recae en un una mezcla de clases unas contra otras y en la particularidad de las situaciones.

Ha estado en desarrollo durante la mayor parte de esta década, pero resulta evidente dónde se ha puesto todo ese esfuerzo. *TF2* es un multijugador por equipos inigualable, con mecánicas hábiles y entendido con inteligencia. La presentación del juego es un perfecto ejemplo de acabado pulido, con un estilo de dibujos animados y comunicando con claridad la información que de otra forma podría ser abstracta.

Junto a esto aparecen muchos toques estilo cómic: por ejemplo, después de la muerte, la pantalla hace zoom y enfoca al enemigo que te ha abatido con una cámara lenta y puedes ver sus gestos. El francotirador con acento australiano espetará "Cheers for keeping your head still, you wanker!" ("gracias por dejar tu cabeza al aire, ¡pajillero!") o el incendiario levantará su lanzallamas y emite un grito que se oye apagado dentro de su casco.

Y ese cuidado y atención al detalle está en cada una de las partes de *The Orange Box:* la luz alpina que incide en el salvaje bosque de *Episodio 2,* los grafitis que dejaron sujetos de experimentos anteriores en Aperture Science, o los animales de granja de las arenas de *Team Fortress.*

La genialidad de Valve está en la forma en la que sus mundos, sin hablar, transmiten, y *The Orange Box* es una perfecta concepción sólo posible para un talento impredecible. En sus puntos más flojos –sin mencionar por primera vez la ausencia de voces en castellano en PC y que esté en inglés en Xbox 360– resulta competente. Y en sus puntos fuertes, nadie puede ni rozarle. Su sustancia cubre todas las situaciones posibles: acción vibrante, online y offline, puzzles tortuosos y una historia cautivadora. En cada parte sobresale más de lo que lo hizo en el pasado; como un conjunto sólido profundo, irresistible. Ciertamente, y sin reservas, brillante. **[10]**



***Team Fortress 2* incluye una jugabilidad difícil de concebir si no fuera con esta estética de dibujo animado: lo absurdo del rocket-jump del soldado, aunque ha sido elemento común en el género desde el primer *Quake*, parece encajar mejor aquí.**







El espía puede volverse completamente invisible durante cortos periodos de tiempo y disfrazarse como uno de los jugadores del equipo contrario. Cuando hace esto, su equipo lo ve normal.





RATCHET & CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES

FORMATO: PS3 PRECIO: 69.90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: INSOMNIAC

Segunda visita

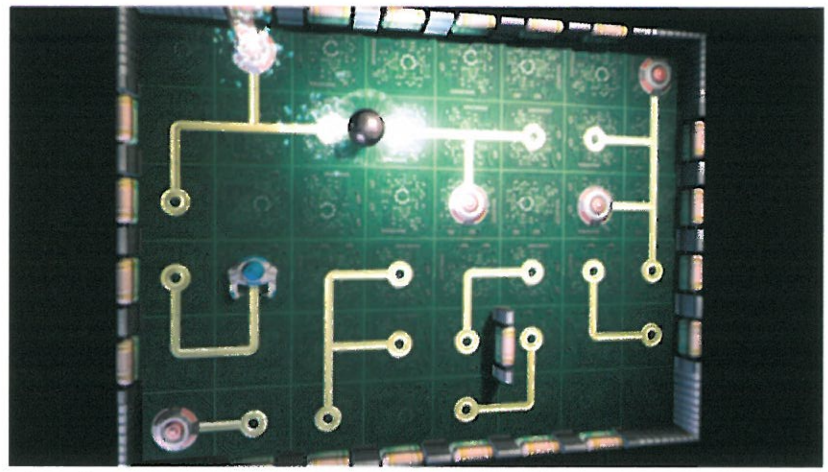


Como los más fans esperarían, completar el juego da paso al Challenge Mode, una oportunidad de rejugar *Armados hasta los Dientes* con inventario y armamento mejorado y salud más generosa, excepto los gadgets. Los enemigos son más duros y aparecen nuevas mejoras para las armas y extras si terminas el nivel sin recibir ni un impacto. La tan apreciada perspectiva subjetiva no aparece como desbloqueable, pero el modo sigue siendo un ejemplo carísimo de cómo (re)jugar un título. Cualquiera que se haya divertido con su primer recorrido encontrará diversión en este segundo, dado que explota enormemente las emociones derivadas de utilizar un arsenal de auténtica destrucción masiva.

Pensar que *Armados hasta los Dientes* es únicamente un *Ratchet & Clank* en alta definición es equivocarse. Sí, es un *Ratchet* en HD, pero ésa no es ni mucho menos la única de sus virtudes. Debes evitar es un genocidio de la raza Cragmita por el egocéntrico Lord Percival Tachyon, archienemigo de la raza Lombax a la que Ratchet pertenece. Por si no estaba claro, te decimos que tener una estructura innovadora no ha sido nunca propio de la serie.

Los puntos fuertes de *Ratchet & Clank* siempre han estado más en su arsenal de armas y en los escenarios. Y *Armados hasta los Dientes* no decepciona. Todo se ha creado y perfeccionado teniendo en cuenta una sóla palabra; entretenimiento, con mayúsculas. Ninguna de sus armas exige el tipo de estrategia de, digamos, *Halo;* tienes todo tu arsenal disponible únicamente a un par de pulsaciones. Aparecen los fijos en cualquier catálogo armamentístico como pueden ser hojas de sierras mecánicas o una recortada que dispara proyectiles helados.

El juego te fuerza a que busques y rebusques en la mochila de Ratchet para encontrar cómo superar las situaciones –y a apreciar su arsenal– especialmente en las últimas pantallas, donde los checkpoints están muy distanciados y la muerte resulta demasiado fácil. Pero todo su carácter de shooter indómito está insuflado por esos omnipresentes elementos de RPG y el hecho de que la munición se rellena de forma muy benevolente al comenzar de nuevo. Esos toques tan cercanos y complacientes con el jugador le sientan bien al título. Sin ellos habría acabado convirtiéndose en un título excesivamente difícil.



Se ha añadido un soporte para el SixAxis metidO con calzador –aunque pueda desactivarse desde el menú de opciones– pero eso difícilmente puede criticarse porque su implementación en las diferentes situaciones (planear, volar, el minijuego de la bola o el movimiento de los tornados y las armas del helicóptero) está finamente calibrada.

Armados hasta los Dientes continúa el legado de la serie de tratar a las matemáticas de la forma más bella posible, algo que se aprecia en su trasfondo tecnológico pero repleto de arte en el estilo. Y entre el color deslumbrante de los fondos, los escenarios que más impactan son los de tonos monocromo. El Planeta Rykan y el Cometa Kreeli –un planeta de fuego y otro helado, respectivamente– son los más sorprendente.

Las secciones de puzzle de Clank han aumentado su atractivo, pero siguen siendo de resolución muy lineal. Y esta vez tiene la compañía de los místicos robots Zoni, que le permiten ralentizar el tiempo, levitar y reconstruir objetos. Los mejores momentos de Clank son sin duda el viaje a través de las tripas de un superordenador.

La ausencia de multijugador denota la prisa de lanzar el título en los prolegómenos de la campaña navideña, y habría sido un añadido redondo para el título de PlayStation 3 que más confianza muestra en su acercamiento al mercado masivo. Es vital recordar que la línea de software de producción interna de Sony es tremendamente amplia. Después del inestable *Resistance: Fall of Man,* Insomniac ha tenido la confianza suficiente para rubricar en este retorno anual de *Ratchet,* un título emocionante y más que obligado para cualquier usuario de PS3. **[8]**





Los tiroteos pueden acabar siendo tan intensos que es difícil distinguir si las balas van o vienen. La mejor solución es esquivar todas las que veas en pantalla.





Bee Movie ™ & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. All rights reserved. Game © 2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Software platform logo (™ and ©) EMA 2006. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. ™, Nintendo DS and the Wii logo are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



ROCKSTAR GAMES PRESENTA TABLE TENNIS

PLATAFORMA: WII PRECIO: 39,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ROCKSTAR GAMES ESTUDIO: ROCKSTAR LEEDS / ROCKSTAR SAN DIEGO

Para abrir boca



Aunque los controles del juego son totalmente intuitivos, puedes probar a acostumbrarte al manejor Estándar con un sencillo tutorial. En realidad, no supone ningún reto porque son ejercicios muy sencillos, pero ayudan a comprender el juego en toda su extensión. El entrenamiento no requerirá más allá de media hora y te servirá para sentir que es como si hubieras jugado a *Table Tennis* de Wii durante los últimos meses todos los días. Es una pena que sólo incluya una prueba para el control de precisión y ninguna del difícil modo de control del jugador. Lo cierto es que las instrucciones son tan explicativas como las instrucciones para entender las notas de EDGE que tienes en la página 71.

Olvídate de cómo pensaste que jugarías a *Table Tennis* con la Wii cuando jugaste el título, hace un año, en la 360. No cogerás el Wiimando con los dedos pulgar e índice y mirando hacia abajo, tu mano no será una pala. Rockstar Leeds ha actuado con mucha más inteligencia que eso y ha evitado la tentación de transmitir directamente esos movimientos. Los juegos que se han dejado seducir por la idea normalmente no han salido bien porque han entendido de forma demasiado literal la detección del movimiento.

Esa decepción dura un minuto, tal vez menos, hasta que te das cuenta de que es mucho más sencillo mover el mando en la dirección en que quieres enviar la pelota que imitar los movimientos reales de jugar al ping pong, y comprendes que no era tan buena idea como parecía.

Además, el control elegido por Rockstar Leeds no te causará ninguna tendinitis y te permite acceder a la cruceta, parte fundamental del control del juego, porque cada dirección le da un efecto a la pelota: liftado, efecto a la derecha, a la izquierda y corte, mientras que pulsando el botón A haces un lanzamiento suave.

El *Table Tennis* de Wii ofrece tres tipos de control: Estándar es el único que sólo usa el Wiimando, Obseso del control usa el Nunchako para mover al personaje y Tirador de primera emplea el mando complementario para dirigir la pelota a un punto de la mesa. El más satisfactorio es el Estándar. Su concepto minimalista hace que sea a la vez el más sencillo de entender y el más difícil de controlar. Obseso del control añade una dificultad innecesaria, teniendo en cuenta que el jugador suele estar en el sitio lógico y Tirador de primera da la sensación de hacerte jugar con ventaja, y elimina el reto de mover el Wiimando en la dirección correcta.

La caja de *Table Tennis* contiene una frase que, por sí sola, sintetiza a la perfección el juego: "Fácil de aprender, difícil de dominar". Sí, puedes jugar a *Table Tennis* con tu madre o con esa vecina que te interesa y cuyo máximo contacto con los videojuegos había sido un tamagotchi. Las dos podrán jugar con un minuto de instrucciones. Pero la jugabilidad del título es tan profunda y tan rica que deberás jugar bastantes torneos para convertirte en un maestro y devolver el contraefecto indicado en cada ocasión. Tanto tu vecina como tú cuando seas un experto disfrutaréis con una serie de mates o con un rallie espectacular de golpes.

Rockstar ha llevado la excelente experiencia de juego que logró con la 360 a la Wii y Table Tennis sigue siendo, ante todo, tremendamente divertido. Los gráficos no son los de 360, claro, pero se mantienen dignamente y sólo hay algunas bolas raras que dan un punto al contrario aunque no toquen la mesa, además de la tendencia de Kumi de iniciar el movimiento para sacar varias veces.

Aunque sigue siendo un gran jugador, Liu Ping ya no es tan imbatible, y puedes usar a rivales como Juergen o Kumi, o incluso el irregular Luc para hacerle frente si logras templar los nervios ante su liftado.

La mayor diferencia (aparte del control) es que esta versión no tiene modo online, aunque lo suple con un divertidísimo modo multijugador. Si los piques del tenis de *Wii Sports* eran puras caricias entre los dos jugadores, aquí oirás rechinar los dientes y cuando llegue la hora de los mates te alegrarás de que los mandos tengan una correa. **[7]**





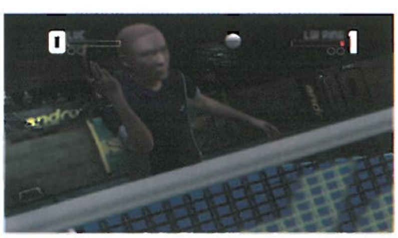
Cada jugador tiene características muy diferentes, y harás bien en revisarlas antes de cada partido para saber si debes jugar a la defensiva, buscando el error de tu rival, o si no te interesa dejarle que se sienta cómodo en la mesa.

Si eres zurdo (un 12 por ciento de la población, según una encuesta de Wii) tendrás que acostumbrarte a buscar la pelota por la derecha, aunque no tardarás en hacerlo. Hubiera sido un detalle incluir algún jugador zurdo. Eso sí, es más difícil que des sin querer al botón de pausa que un diestro.











Visualmente, el juego mantiene un buen aspecto general, aunque hay algunas animaciones extrañas. A veces Luc muestra una tripa cervecera al ir a sacar. Los movimientos de golpear la pala están muy logrados.

GameSHOP

especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

PSP PlayStation Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Pack	Precio
PSP SLIM & LITE (3 COLORES)	169.95€
PSP SLIM & LITE NEGRA + RATCHET + TEKKEN	199.95€
PSP SLIM & LITE NEGRA + FIFA 08	189.95€
PSP SLIM & LITE NEGRA + NBA LIVE 08	189.95€
PSP SLIM & LITE AMARILLA + LOS SIMPSONS	199.95€
PSP SLIM & LITE ROJA + UMD + SPIDERMAN 3	204.95€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES

Juego PSP	Precio
BEOWULF	46.95€
FINAL FANTASY T.	37.95€
FIFA 08	46.95€
FOOTBALL MANAGER 08	42.95€
NBA LIVE 08	46.95€
PES 2008	37.95€
PURSUIT FORCE 2	37.95€
SEGA RALLY	42.95€
SILENT HILL ORIGINS	37.95€
SOCOM TACTICAL STK. +HEADSET	56.95€
SONIC RIVALS 2	42.95€
SPIDERMAN 3	46.95€
SWAT TARGET LIBERTY	37.95€
SW RENEGADE SQUAD	46.95€
SF LOGAN SHADOW	37.95€
LOS SIMPSONS	46.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS	46.95€
TOMB RAIDER ANNI.	46.95€
W40K SQUAD COMM.	42.95€
WIPEOUT PULSE	37.95€
WWE SMACK VS RAW 08	42.95€
YUGIOH! TAG FORCE 2	29.95€

NINTENDO DS

Pack	Precio
NINTENDO DS LITE - 4 COLORES	149.95€
NDS LITE + SHREK TERCERO	159.95€
NDS LITE + SONIC RUSH ADV.	169.95€
NDS LITE + MINDQUIZ	159.95€
NDS LITE + LOS SIMS 2	159.95€
NDS LITE + HORSEZ	159.95€

Juego DS	Precio
AMIGOS DISNEY	39.95€
BEE MOVIE	37.95€
BOULDER DASH	37.95€
CALL OF DUTY 4	37.95€
CATZ	37.95€
CHESSMASTER	29.95€
CRASH LUCHA TITANES	37.95€
DK JUNGLE CLIMBER	39.95€
DOGZ	37.95€
IMAGINA SER...	37.95€
JAM SESSIONS	37.95€
LA BRÚJULA DORADA	37.95€
LEGO STAR WARS COMP.	37.95€
LET'S YOGA!	29.95€
MARIO PARTY DS	39.95€
MI EXPERTO EN INGLÉS	29.95€
MI EXPERTO EN FRANCÉS	29.95€
MI EXPERTO EN VOCABULARIO	29.95€
MY HORSE AND ME	37.95€
INGLÉS PARA DÍA A DÍA	29.95€
PES 2008	37.95€
EA PLAYGROUND	37.95€
POKÉMON DS	39.95€
RAYMAN R. RABBIDS 2	37.95€
SHINCHAN FLIPA COLORES	42.95€
SHREK OGROS Y DRASNOS	37.95€
SIGHT TRAINING	29.95€
MY SIMS	37.95€
SONIC RUSH ADVENTURE	37.95€
LOS SIMPSONS	37.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS	37.95€
W40K SQUAD COMMAND	37.95€
WWE SMACK VS RAW 08	37.95€
QUIERES SER MILLONARIO	37.95€
YUGIOH! CARD ALMANAC	19.95€
ZELDA PHANTOM HOUR	39.95€

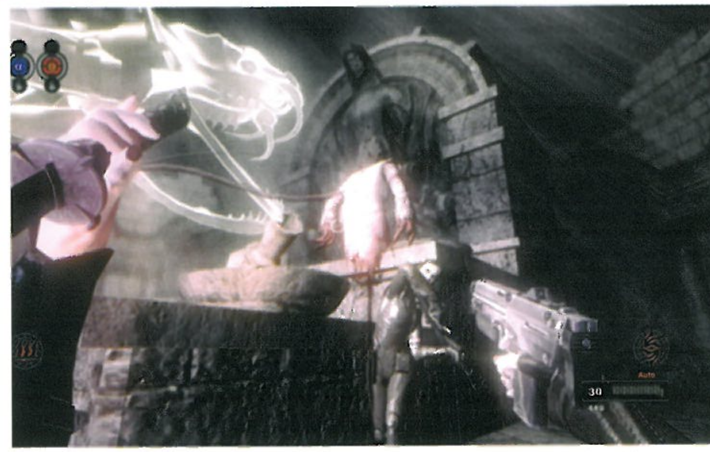
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS





CLIVE BARKER'S JERICHO

PLATAFORME: PS3, 360, PC PRECIO: 69.95 € (360, PS3), 39.95 € (PC)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ATARI ESPAÑOLA
PRODUCCIÓN: CODEMASTERS ESTUDIO: MERCURY STEAM



El doblaje al castellano –al igual que la primera traducción- se rehizo entero porque el estudio no estuvo conforme con el resultado. Viendo el fenomenal trabajo de interpretación y frases tan naturales como "que no me toques ¡ostias!", sólo podemos aplaudir la decisión del equipo de Enric Álvarez.

Mezcla de shooter en primera persona y elementos de survival horror, *Jericho* es la última visión concebida por el maestro del terror moderno Clive Barker, producida por los británicos de Codemasters y plasmada con firmeza por los españoles de Mercury Steam. Con una presentación y guión de película, *Jericho* te da control de un escuadrón de marines entrenados para la guerra esotérica y dotados de habilidades paranormales, que deben erradicar el mal primigenio que ha tomado forma de nuevo en la ciudad maldita de Al-Khali.

En la práctica, esto acerca *Jericho* mucho al estilo de juego que podría ser *FEAR*, pero con un marcado tono cinematográfico que se aprecia desde el guión (que tampoco es una maravilla) o las cinemáticas (algunas interactivas con QTE) a la recreación de los escenarios, diálogos entre los protagonistas y otros detalles menores, como ese niño que te llama al principio de pisar el desierto. Cada miembro del escuadrón –de una plantilla que repasa los estereotipos habituales donde no faltan ni el líder, ni la hechicera o el cachas, ni siquiera el párroco– está equipado con un armamento fijo, al igual que las habilidades esotéricas, particulares de cada uno y que son la clave para resolver algunos enigmas que se plantean como tregua a los momentos de frenética acción.

Y es que, junto con transmitir una atmósfera tensa y muchas veces de soledad entre estrechos pasillos carcomidos por la putrefacción, tenebrosos templos y cámaras repletas de sangre y vísceras, *Jericho* sobresale en sus momentos de acción gracias a los sobresalientes diseños salidos de la mente del escritor inglés. Hordas de todo tipo de criaturas del averno avanzarán hacia tu posición con algunas carencias en la inteligencia artificial –que mejora ligeramente dependiendo el tipo de enemigo y su número– produciendo auténticas orgías de disparos que muchas veces llegan a ser desconcertantes por la cantidad de personajes en pantalla (entre ellos tus propios compañeros) y por la oscuridad que reviste a los escenarios, sólo cortada por el haz de la linterna de las armas. Estos momentos nunca llegan a decepcionar, pero la repetición acaba por lastrarlos junto a la linealidad en el planteamiento de los niveles.

Las habilidades de los protagonistas –disparos de francotirador guiados por telekinesis, posesión de cuerpos, sanación en ausencia de escudos recargables, ataques ígneos, conjuros, resurreciones o exorcismos– realzan la experiencia, especialmente al plantear situaciones diferentes al dividirse el comando en dos equipos, pero ni los espectaculares, nauseabundos, escatológicos y aberrantes jefes finales acaban con la sensación de repetición que rodea a los diferentes niveles del juego.

El doblaje al castellano, estando implicado de por medio un estudio español, no podía ser más satisfactorio. De hecho está lleno de todos los tacos y palabras mal sonantes que cualquiera utilizaría en una situación así (imagina que te envían a limpiar una ciudad maldita de todo tipo de almas en pena). Técnicamente, *Jericho* presenta un nivel notable; los escenarios están bien armados, con texturas sobresalientes –especialmente las que implican sangre y vísceras– y una iluminación reseñable, al igual que los efectos gráficos y de partículas en los que se apoyan los tiroteos, pero éstos terminan por desequilibrarse por su ambición; tantos personajes en pantalla, tanto espectáculo gráfico, acaba pasando factura al frame rate, con unos tirones que afectan a la experiencia en sus momentos más álgidos.

Estos dos fallos aparte, el primer título español de nueva generación –sin olvidarnos de la producción inglesa y de la distribución francesa a cargo de Atari– resulta un viaje muy similar a recorrer una de las películas de terror de finales de los 90, individualista, pero agradecida con el jugador en base a una fantástica y terrorífica atmósfera, tensión y muchos sustos en los que apretar el gatillo y vaciar el cargador mientras el corazón late a 180 por minuto. **[7]**

Una vez terminado el juego, Barker no quedó convencido con la conclusión que él mismo había ideado para *Jericho* y reescribió el final. No sabemos como era el anterior, pero desde luego éste sí consiguió dejar satisfecho al creador de *Candyman* o *Hellraiser*.



Lo mejor de cada casa



El comando Jericho no son hermanitas de la caridad: el capitán Devin Ross, líder de la unidad, es un sanador psíquico capaz de realizar cambios de cuerpo; Frank Delgado, el cachas, tiene una ametralladora de cadena y está poseído por un demonio ígneo; Simona Cole, la telépata, puede plegar el espacio y el tiempo; Abigail Black corrige la trayectoria de las balas lanzadas desde su rifle de francotirador por telekinesis –uno de los elementos de diseño más frescos de *Jericho*–, Xavier Jones se proyecta astralmente, el padre Paul Rawlings exorciza, y Wilhelmina Church es una hechicera que utiliza su propia sangre para los conjuros.



La ausencia de modo cooperativo o de algún tipo de multijugador (online u offline) resta posibilidades al juego.

Edge y Nobilis
SORTEAN
10 mandos oficiales de Pro Evolution Soccer (edición limitada)

Hecho en material blando, con tecnología Wireless y los colores de la bota de oro, este mando en edición limitada con licencia de Konami no dejará a nadie que le guste el PES indiferente.

➡Realizado en gomaespuma flexible y muy duradera. Un tacto verdaderamente innovador: ¡el único mando blando!

➡Buena manejabilidad: incluye topes traseros para un mejor agarre, con detalles en pintura dorada.

➡¿Quieres más? Olvídate del miedo a apagarlo por error en el furor del juego. Este mando incluye una tapa protectora de los botones Start y Select para jugar y emocionarse sin freno.

➡Además cuenta con tecnología inalámbrica Smart Play que le proporciona más de 10 m de alcance inalámbrico.

➡Capacidades automáticas: On./Off. Power, Selección de Canal y Cambios de Frecuencia con más de 30 distintas.



CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a estas preguntas:

1.- ¿En que plataforma juegas a PES?..

2.- ¿A qué otros deportes juegas y en qué plataforma?..

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

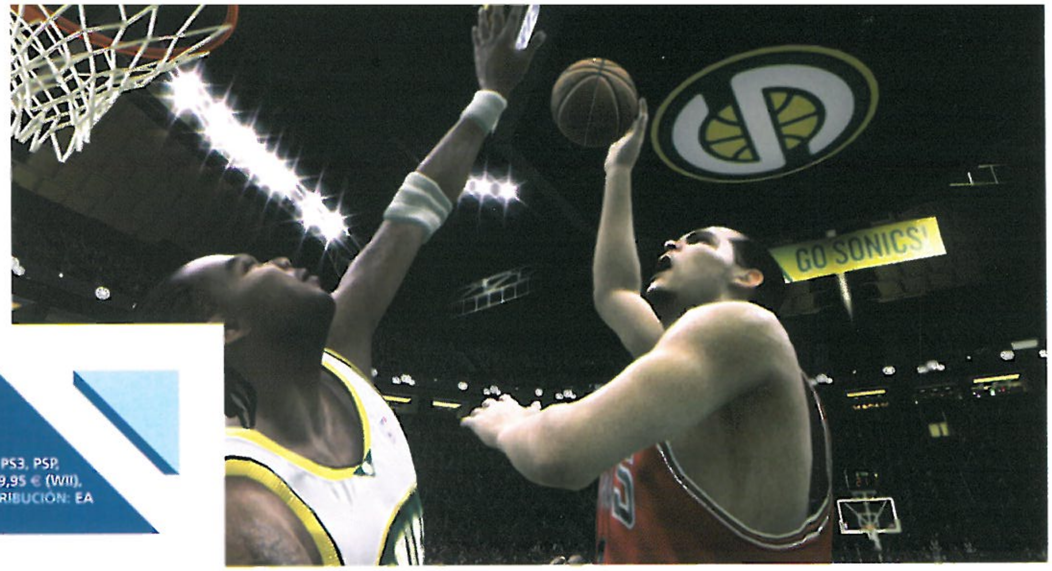
❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme ❑ NGamer
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromania ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los periféricos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 22 de Edge. Si eres suscriptor puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.





NBA LIVE 08

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS2, PS3, PSP, WII PRECIO: 69,95 € (360, PS3), 49,95 € (PSP, PC), 59,95 € (WII), 39,95 € (PS2) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA PRODUCCIÓN: EA SPORTS ESTUDIO: EA CANADÁ

El mundo FIBA entra en la cancha



Una de las novedades más interesantes de la versión de este año es la inclusión del campeonato del mundo FIBA, con las ocho primeras selecciones clasificadas en el mundial de Japón 2006. No falta, claro, la española. En cada una de las selecciones están bastante más trabajados gráficamente los jugadores principales que el resto de sus compañeros.

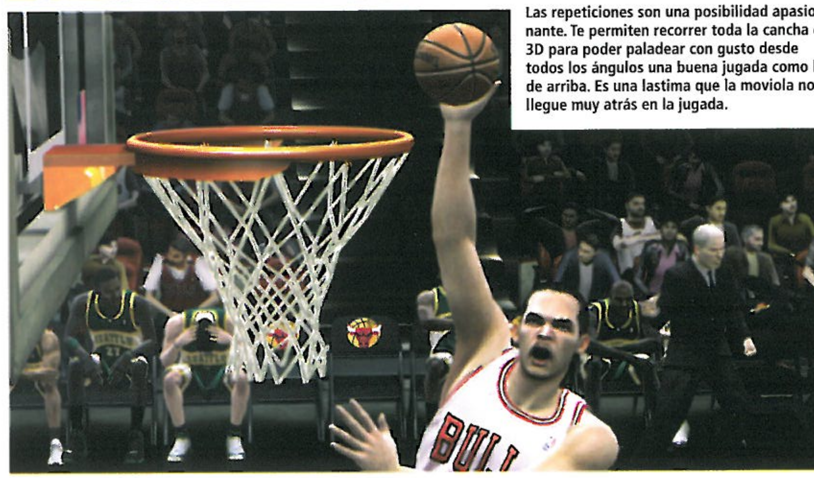
En realidad, no hay variaciones en la forma de jugar respecto al juego de la NBA, ni puedes seleccionar a otros jugadores de los que participaron en el mundial, pero sí es emocionante poder decidir en la cancha y repetir el oro que ganó España en el Mundial.

Nba Live 08 es un buen juego. Este año EA ofrece un título accesible a todo tipo de jugadores, con un componente arcade que da agilidad a los partidos y con unos gráficos dignos de la alta resolución. Es un juego no demasiado exigente con sus jugadores pero que cuenta con los elementos básicos para que disfrutes jugando.

Y esto se nota desde el principio. Nada más pasar la pantalla del título, podrás practicar con tu jugador favorito en la cancha. Si activas la opción adecuada, mientras entrenas verás, en un recuadro a la derecha, vídeos reales de la cadena americana ESPN.

El menú de opciones recuerda sobremanera al de *FIFA*, fácil de manejar y claro, con apenas un golpe del stick podrás moverte por todo el juego fácilmente. Conectándote a los servidores de EA, además, recibirás noticias en una marquesina del menú. Ni siquiera las casi siempre pesadas pantallas de carga te permiten aburrirte, y puedes contestar a un trivial sobre la liga estadounidense.

Este *NBA Live* incluye tres nuevos modos de juego: Campeonato del Mundo FIBA (ver recuadro), Partido de selecciones (que no consiste en unas selecciones contra otras, sino en una selección de jugadores de la NBA contra otra selección de lo mismo), y jugar situación, que consiste en crear una situación personalizada de un partido (imagina un San Antonio Spurs contra Cleveland Cavalliers igualado a puntos a falta de 3 segundos para el final) y jugarlo. Estos modos se añaden al Dinasty Mode y al NBA All Stars Weekend (igual que el real, con partido all-star y de rookies y concursos de mates y triples. El de mates funciona a base de botones).



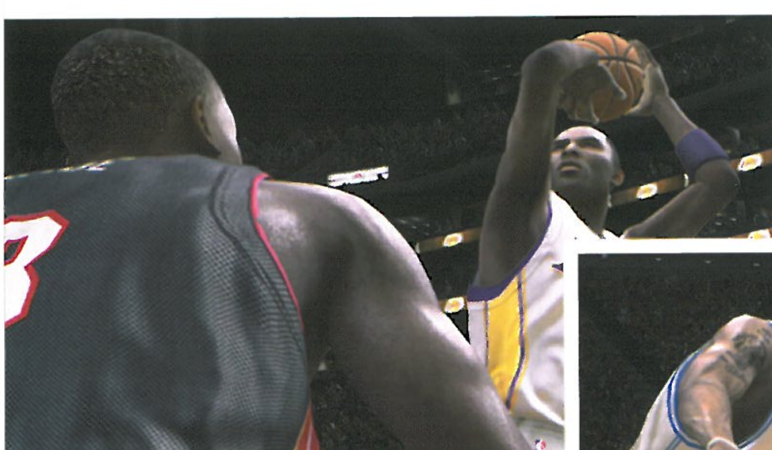
Las repeticiones son una posibilidad apasionante. Te permiten recorrer toda la cancha en 3D para poder paladear con gusto desde todos los ángulos una buena jugada como la de arriba. Es una lastima que la moviola no llegue muy atrás en la jugada.

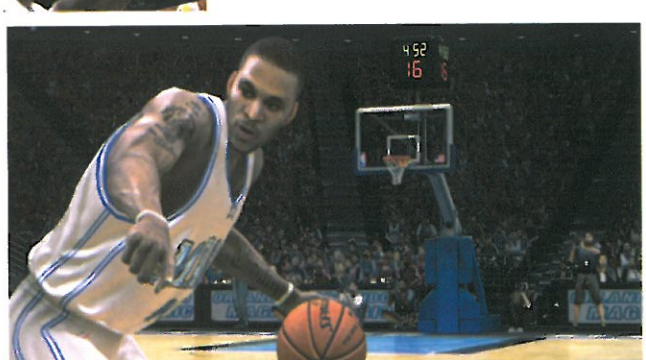
Los movimientos de los jugadores son bastante naturales, a excepción de los mates, en los que el jugador de pronto parece impulsado por una fuerza sobrenatural. Los distintos movimientos se encadenan con fluidez y es especialmente gratificante poder desarrollar los que son específicos de cada jugador (el nuevo *freestyle).* Por ejemplo, para irte de tu defensor moviendo el joystick derecho con el jugador quieto o en carrera podrás amagar, irte para el lado contrario o hacer malabarismos con el balón ante un contrario desconcertado. Eso sí, sólo si tu jugador es lo suficientemente habilidoso, porque uno de los problemas que plantea *NBA LIVE* es que no importa tanto la habilidad que tengas tú con el mando como la del jugador que controlas en ese momento.

Lo mismo sucede a la hora de tirar; lo único que debes tener realmente en cuenta es la zona desde la que lanza tu jugador (con LB podrás ver desde qué partes de la zona de ataque tiene más pericia), ya que no podrás elegir la potencia de tiro y dependes de los parámetros del jugador. Esto limita las posibilidades: un jugador bueno puede meter 50 puntos en un partido pero uno malo nunca tendrá un día de gloria. De la misma forma, aunque en este caso sirve para potenciar la similitud con la realidad, el juego de tu equipo parece ir por rachas.

El doblaje de todos los textos y las voces constituye todo un acierto, con los comentarios de Antoni Daimiel y Sixto Serrano, los locutores de Digital +, que no dudarán en machacarte en un mal encuentro y contarte anécdotas en los momentos pausados.

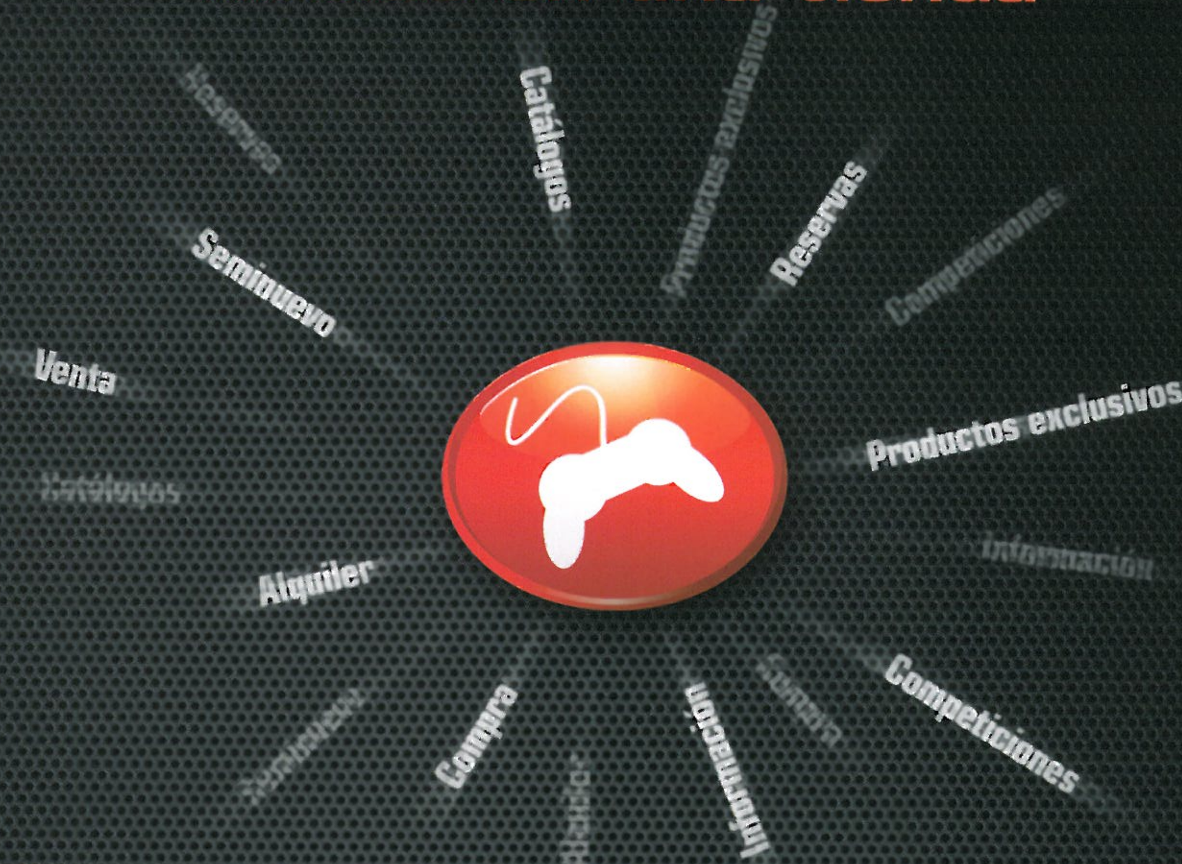
NBA Live 08 es un paso en la dirección correcta; un juego que introduce al mundo del baloncesto sin grandes complicaciones, con una jugabilidad sencilla, y ha abierto los márgenes de la NBA con la incorporación de las selecciones nacionales que pedían muchos seguidores de la serie. ¿Llegarán algún día las principales ligas europeas a los simuladores de baloncesto? **[7]**





Los jugadores NBA están muy logrados, y no sólo los famosos, como Kobe Bryant (arriba), también los menos conocidos, como Jameer Nelson (derecha).

El mundo del Videojuego metido en una tienda



todoventa

Si buscas lo último en juegos y consolas, aquí lo encontrarás. Accede a reservas anticipadas de juegos con descuentos muy especiales.

preciok Compra

Compra juegos y consolas seminuevas con garantía Preciok a precios escandalosamente bajos. Alucinarás con nuestro amplio catálogo!

preciok Vende

¿Te gusta rotar juegos? véndenos los que ya no usas, te los compramos todos y te pagamos en metálico! También te compramos tu vieja consola.

alquila

Si eres de los que prefieres alquilar un Videojuego, en tiendas Canal Ocio encontrarás títulos para cualquier plataforma. Sea cual sea tu estilo de juego.

diseño: Atico, estudio gráfico

franquicia canal ocio
cine y videojuegos

PS3 PS2 PSP NINTENDO DS Wii XBOX 360

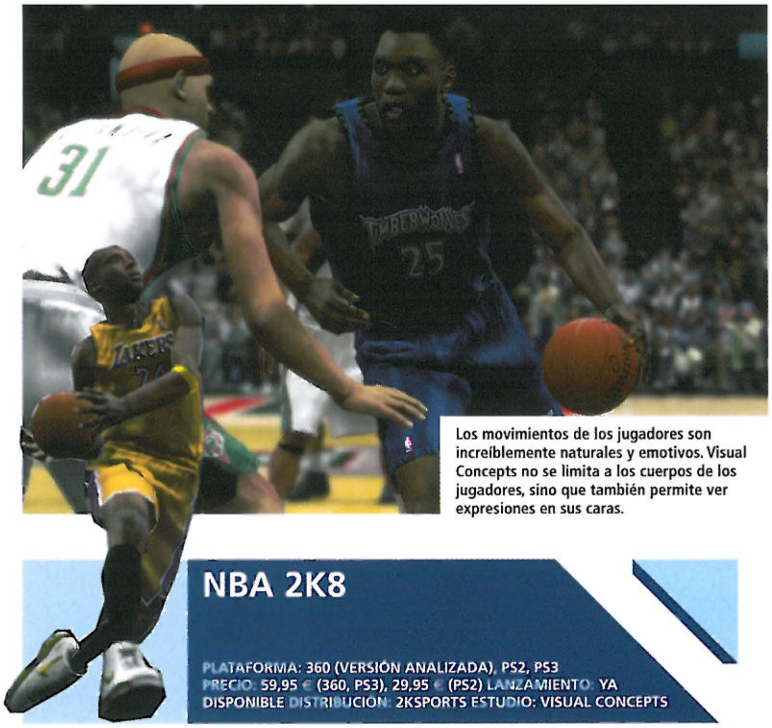
Adeje (Tenerife):
Hermano Pedro, s/n - Telf.: 922 711 079
Andratx (Mallorca):
Sa Teulera, 1 - Telf.: 971 136 266
Antequera (Málaga):
Diego Ponce, Edif. 21 - Telf.: 952 739 348
Arroyo de la Miel - Benalmádena (Málaga):
Avda. de la Constitución
Edif. Gavilán, loc. 5 - Telf.: 952 440 671
Baeza (Jaén):
Avda. Andalucía, 29 - Telf.: 953 420 496
Bilbao:
Zorroza-Castrejana, 25 - Telf.: 944 424 618

Burgos:
Avda. Eladio Perlado, 12 - Telf.: 947 221 142
Ciudad Real:
Avda. Tablas de Daimiel, 2 - Telf.: 926 274 081
Ronda Alarcos, 24 - Telf.: 926 273 087
Calatrava, 21 - Telf.: 926 256 464
Fuengirola (Málaga):
Avda. de Nuestro Padre Jesús Cautivo, 23
(Los Boliches) - Telf.: 952 666 715
Jerez de la Frontera (Cádiz):
Porvenir, 34 - Telf.: 956 330 836
Santander:
María Cristina, 1 - Telf.: 942 215 300

Torremolinos (Málaga):
Avda. de los Manantiales, 6 - Telf.: 952 377 026
Valladolid:
Canterac, 23 - Telf.: 983 294 025
Lope de Rueda, 1 - Telf.: 983 263 543
Vigo (Pontevedra):
C/ Estornino, 15 - Telf.: 986 373 677

Próximas aperturas en:
Torre del Mar (Málaga), Marbella (Málaga) y Madrid

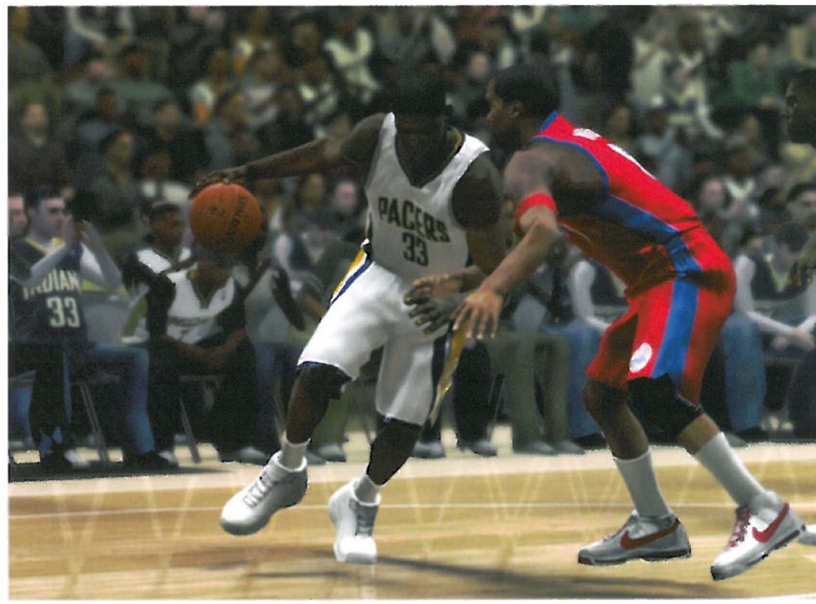
Entra en canalocio.es



Los movimientos de los jugadores son increíblemente naturales y emotivos. Visual Concepts no se limita a los cuerpos de los jugadores, sino que también permite ver expresiones en sus caras.



Una cuanto menos curiosa opción te permite fijar la defensa de un jugador apretando el gatillo izquierdo. Si te mueves a la vez que él, tu defensor se pegará al atacante, a no ser que éste sea muy habilidoso y se escape.



NBA 2K8

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS2, PS3
PRECIO: 59,95 € (360, PS3), 29,95 € (PS2) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: 2KSPORTS ESTUDIO: VISUAL CONCEPTS

Camino del Goya



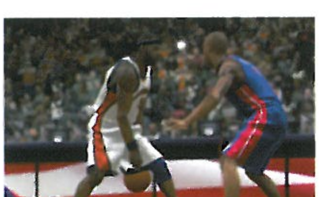
Cuando consigues una jugada realmente espectacular o curiosa, puedes compartirla con el resto de jugadores de *NBA 2K* gracias a 2k Reelmaker y a Reelviewer. Con el primero editas las repeticiones que hayas guardado durante el partido, y haces pequeñas películas. Puedes cambiar la cámara de posición para que se vea mejor la jugada, poner títulos o añadir sonidos, entre otras opciones. Después, puedes subir tu película al servidor de 2kSports.

Con Reelviewer descargas al disco duro y ves las películas que otros jugadores han realizado, y puedes incluso votar. Hay una clasificación de mejores directores y otra de mejores películas. Hay un apartado específico para las películas del concurso de mates.

El baloncesto es más que diez hombres peleando por meter un balón en una canasta, como bien sabe quien haya presenciado en directo algún partido. *NBA 2K* te trae a esos diez jugadores, y también a unos árbitros cuyas decisiones son discutidas, a un banquillo al borde del colapso en los momentos difíciles, a las cheerleaders, a la mascota del equipo con sus piruetas durante el partido, y hasta al tío que molesta a toda la fila para sentarse cuando vuelve del cuarto de baño mientras que todos los que le rodean alientan la remontada que estás haciendo.

Puede que ese público no tenga mucha variedad, que haya algunos fallos de clipping cuando los jugadores reciben la pelota muy de cerca o encestan desde debajo de la canasta y que las proporciones del cuerpo de los jugadores no estén todo lo refinadas que sería deseable, pero lo que es indudable es que *NBA 2k8* te trae a tu casa el baloncesto en vivo. Te hace sentir que estás en una cancha y que puedes dirigir el partido.

Pero todas esas características no suman dificultades al control del juego, solamente influirán si por ejemplo tienes que hacer a un lado al árbitro para poder sacar desde el lateral o si te dejas desmoralizar cuando los jugadores de tu banquillo se lamentan ante el estupendo mate que te acaban de hacer.



El juego en la cancha se ha reafirmado y completado, pero el baloncesto callejero se ha visto reducido a simples partidos sueltos y a juegos a 21 puntos.

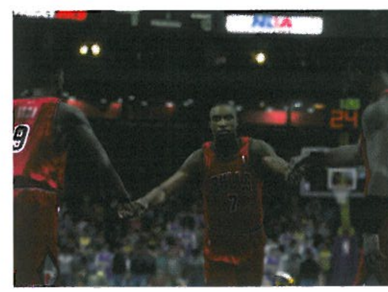


El manejo de los jugadores es intuitivo y se basa principalmente en el joystick izquierdo. El derecho sirve para tirar a canasta; cuanto más tiempo lo empujes hacia arriba, más tiempo retiene el jugador el balón durante el salto y más corto es el tiro. Con un toque corto, el jugador simplemente amaga.

Si *NBA 2K8* tiene un control que puede aprender cualquiera en un partido, los jugadores más experimentados profundizarán en otras posibilidades, como el control sin balón, que te permite establecer las acciones de los jugadores de tu equipo que no controlas en ese momento.

Cuesta acertar en el manejo para lograr mates en el concurso, pero precisamente por eso es muy gratificante y, una vez que aprendes el concepto, se abre ante ti un espectacular abanico de posibilidades, e intentarás todas las combinaciones de manera compulsiva en busca de la nota más alta.

Una de las mejores características, que potencia la sensación de que formas parte del espectáculo del baloncesto, son las tres mejores jugadas, además de la elección del MVP de cada encuentro. En el transcurso de un partido, cuando se produce una acción espectacular (ya sea tuya o de un jugador controlado por la CPU), en la repetición verás un mensaje: "Candidato a las tres mejores jugadas". Al terminar el partido puedes ver cuáles son esas tres mejores jugadas que la máquina ha elegido. Además, si seleccionas a un jugador, sea el que sea, podrás ver sus acciones más destacadas durante el partido, ya sean rebotes, tapones, asistencias o tiros.



Por desgracia, la serie *NBA 2K* nunca traduce sus juegos al español, y tendrás que conformarte con los comentarios en inglés. Las únicas palabras españolas son algunas sueltas en el concurso de mates, en Las Vegas.

Los movimientos de los jugadores son fluidos; por ejemplo, cuando uno va a dar un salto para taponar inclina el cuerpo y se impulsa con los brazos para saltar más alto. Igualmente, durante el lanzamiento de tiros libres, el jugador hablará y gesticulará para protestar o concentrarse. El peor aspecto de esa expresividad (y no es poco importante) son los ojos, totalmente artificiales.

Tal vez la calidad técnica de los renders de *NBA 2k8* no sea extraordinaria, pero sus personajes son más fieles a los jugadores reales: los mates de Lebron James son los mates de Lebron James en la NBA y no los de cualquier otro matador, y las entradas a canasta de Ginobilli del juego de 2KSports son inconfundibles. *NBA 2K8* suple unos fallos que son perdonables con todo un caudal de diversión que proporciona el juego en su conjunto; baloncesto en movimiento. **[8]**


ardistel
BOLSAS LICENCIADAS
Official Nintendo Seal
BOLSA POKEMON 810
NDSL 400 - NDSL 80
MARIO M800
STARTER PACK 10 EN 1
PACK ROSA 10 EN 1
MEGAPACK 20 EN 1
TODO LO INDISPENSABLE PARA TU NDS lite.
PACKS CON BOLSA DE REGALO
NDS LITE™
PACK LISA
PACK BART
ECOPACK DELUXE 11 EN 1
DS LITE BUNDLE
www.ardistel.com

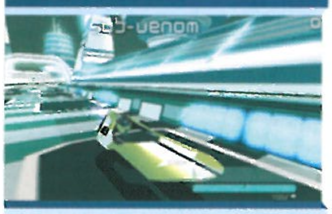




WIPEOUT PULSE

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: STUDIO LIVERPOOL

Juego, red y partido



El online está totalmente integrado en *Pulse.* Aunque no estaba operativo al escribir esta review, permite diseñar naves en su web y después descargarlas al juego, y además incluye carreras online y en modo local, junto a intercambios de pistas diseñadas y tiempos. Integra también acceso a wipeoutpulse.com que actúa más como una versión sofisticada de lo que ya se introdujo en *Pure*, ofreciendo descargas, de momento los cuatro primeros packs prometidos, que esperamos sean más imaginativos que los anteriormente vistos.

Como uno de los títulos de lanzamiento de PlayStation Portable, *Wipeout Pure* contribuyó mucho a demostrar el enorme potencial y atractivo de la nueva máquina, el placer de su gigantesca pantalla y la revitalizante sorpresa del contenido descargable. Pero puedes pensar que *Pulse* no aporta nada substancial aparte de una actualización mínima a una serie que ya cuenta con 12 años a sus espaldas, y que SCEE Liverpool busca desesperadamente nuevas ideas para mantenerla fresca.

Y decir esto no significa que este *Pulse* no ofrezca una experiencia de conducción futurista de alta calidad. Las carreras siguen siendo las mismas de siempre, aunque el modelo de conducción se ha fortalecido desde *Pure:* las doce aeronaves de *Pulse* están llenas de energía, los circuitos son más enrevesados y difíciles de aprender y la obsoleta clase Vector se ha descartado. Una adición que se agradece es la Correa Magnética, un área a la que la nave se fija y que permite realizar emocionantes ascensos totalmente en vertical y otras locuras como las que aparecen en *Metropia.* Reciclar las armas para absorber escudo, los movimientos side-shift y los turbos barrel-roll regresan íntegramente intactos; la clase Phantom es tan terroríficamente rápida como siempre.



El circuito Amphiseum incorpora un increíble y casi interminable salto aéreo. Otras pistas tienen loops y re-loops que solo son posibles gracias a la Correa Magnética. El resultado es que las pistas son mucho más espectaculares.

Nuevos en cambio son los visuales, incluso más refinados y brillantes que en *Wipeout Pure.* En movimiento y a través de su modo Foto –un acercamiento simplificado al que introdujo PGR3– *Pulse* nunca falla en mostrar su belleza vanguardista, su solidez en la composición y la perfección en las distancias. La arquitectura de las pistas y sus detalles son variados e imaginativos. Cada carrera está precedida por un recorrido a vista de pájaro por la pista que repasa sus puntos fuertes y se acompaña de una voz en off que comenta su historia. El sonido está igualmente pulido, con efectos hasta para los frenos de aire junto con sonido ambiente específico de cada escenario.

Antes de que experimentes todo esto tendrás que haber navegado por sus menús, donde ya se aprecia su concepto principal: la introducción de un modo campaña compuesto por una rejilla de eventos. Alcanzar una puntuación suficiente en cada grupo de pruebas desbloquea la siguiente rejilla. Hay 235 eventos agrupados en 16 rejillas.

Para los más obsesivos-compulsivos de la caza de medallas, el modo campaña representa todo un desafío, no solo en términos de dificultad, también en cuanto a esfuerzo y tiempo a invertir. Para los demás, la campaña desbloquea pistas y variantes de modos de conducción para utilizar en el Racebox, que te permite crear carreras sencillas y rejillas completas de eventos tan imaginativos como los que Pulse incorpora por defecto. Puedes fijar los tiempos para los time trial, carreras sin armas para los más puristas o una maratón de Eliminación a 200 kills –una variante que regresa desde *Wipeout 3*–. La elección, como se dice en estos casos, es tuya, por si no tenías ya suficientes cosas que hacer.

Las zonas vuelven de nuevo, aportando un modo en el que la velocidad aumenta mientras sobrevives lo máximo posible esquivando obstáculos. Otra vez incluyen un estilo visual abstracto, pero está restringido a las 12 pistas del juego más que aplicarse también a los extras de *Pure*.







El único problema es que las innovaciones de *Pulse* se asientan sobre su excelente presentación. Una vez el interés inicial por la deslumbrante pantalla de estadísticas o las pruebas construidas a demanda y recorridas con otros usuarios se desvanece, acaba siendo una sucesión de carreras como en los viejos tiempos. Es otro gran título *Wipeout,* pero bajo sus resplandecientes destellos, hay muy poco realmente nuevo. **[7]**







***Hay* un nuevo modo, el Speed Lap, en el que los jugadores tienen siete vueltas para registrar un tiempo concreto como vuelta rápida. Vuelve el Eliminador; su caos contrasta con la pureza del resto de variantes.**





THE EYE OF JUDGMENT

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 99,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCTOR: SCEE ESTUDIO: INTERNO

Está claro que los videojuegos les deben mucho a sus ancestros de mesa, pero ahora también queda claro que el potencial del entretenimiento electrónico se ha ampliado gracias a la ausencia de limitaciones físicas o de cualquier otro tipo. Conversiones recientes al medio digital como los juegos de tablero *Settlers of Catan* y *Carcassone*, se han beneficiado de la rapidez del despliegue y del cálculo de puntuaciones sin perder ni una milésima de su complejidad original. *The Eye of Judgment,* un híbrido entre un juego de cartas estratégico y videojuego es, por el contrario, el peor ejemplo; en ambas dimensiones denota torpeza y un acabado superfluo. En un mismo pack que incluye el PlayStation Eye –la cámara de PS3– y un mazo inicial de 30 cartas –todo ello por 100 euros–, el juego no carece de cierto desafío interesante, a pesar del joven grupo de edad al que claramente está dirigido el producto. Una diluida mezcla entre un infantil juego de cartas y ajedrez, con una lamentable banda sonora rock, que propone que los jugadores desplieguen sus cartas en turnos para ocupar cinco casillas en un tablero de tres por tres.



El diseño de criaturas de *Eye of Judgment* es interesante, aunque sorprende que el juego no haya sido capaz de sacar más del hardware, visto lo poco que suele suceder en la pantalla.

Según se despliegan las cartas, el PlayStation Eye lee su código de barras y materializa la criatura o el hechizo en la pantalla. Así, las cartas atacarán a otras cartas, un punto en el que la pantalla abandona el tablero habitual para presentar una corta secuencia de batalla. Tienen poca utilidad más allá de ser una ilustración virtual: los resultados no son difíciles de calcular, sólo son una cuestión de sustraer a los puntos de daño los puntos de ataque, y las animaciones fallan en insinuar conexión alguna entre los dos combatientes. Y, aunque se ha vendido como lo más destacable del juego, la interfaz visual hace poco por ayudar a los jugadores y, si aporta algo, es lentitud a la acción, ya que tienes que esperar a que procese cosas tan evidentes como victoria o fallo mientras no sientes más que aburrimiento.

Incluso la implementación del Ojo es torpe. Para que el juego funcione bien necesitas alinear tablero y cámara de forma que la imagen en pantalla coincida con las líneas del tablero, algo bastante complicado e inexplicable dado que esto es la base del título. Los movimientos que esperarías que se ejecutasen mediante la cámara, como escoger diferentes cuadrantes del tablero, requieren que pulses la cruceta del SixAxis, y es fácil confundir al juego al malinterpretarlo con el movimiento de cancelar al poner una carta justo delante de la cámara.

The Eye of Judgment no explota ninguno de los dos orígenes que mezcla. No puede negársele el mérito que tiene su jugabilidad, pero nunca convence y, menos aún, llega a tener la profundidad de los grandes como *Magic: The Gathering,* pero, al menos, no requiere la adquisición constante de nuevas cartas a precios estratosféricos. **[4]**





Resulta indicativo de lo descuidado del conjunto que sus elementos a nivel jugable no se hayan beneficiado de ciertos elementos de diseño, como diferenciar los distintos tipos de elementos, que son igualitos.





Con las animaciones tan detalladas de hoy día es lógico que pidamos más a las secuencias de combate que muestra *Eye of Judgment,* particularmente cuando son uno de los momentos centrales del título.

Mira y ¿aprende?



El juego viene con un tutorial en vídeo bastante incómodo, que pretende introducir al jugador a las normas básicas del juego. Hay que asimilar una buena cantidad, pero la elección de incluir un tutorial no interactivo cuando actualmente en todos los juegos se pide la implicación del usuario es algo a lo que sólo se puede responder con perplejidad. Incluso más decepcionante es la manera en la que se presenta; el registro de voz cae en un tono entre el Guardián de la Cripta y un profesor de yoga. Al menos hace que el jugador aprenda buenas maneras; la etiqueta que rige en *Eye of Judgment* precisa que os deis las manos antes de comenzar la partida, tal cual lo oyes.



El uso del SixAxis para arrastrar, agitar o arrancar el id a un Folk caído acaba siendo un gesto molesto con la interminable repetición, sobre todo porque el mando no transmite adecuadamente tus sacudidas.



FOLKLORE

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 59.95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: GAME REPUBLIC

Hadas contra demonios



Más allá de la rudimentaria capacidad para contar historias de *Folkore*, yacen algunas ideas profundas. Aunque las hadas siempre están dispuestas a ayudarte, es difícil quitarte de encima la sospecha de que te están manipulando para obtener sus propios fines. Se presenta una batalla que divide el netherworld; las hadas quieren restaurarlo para que sea un paraíso conocido y entendido por el hombre, mientras que la misteriosa figura de Livane quiere aislarlo del contacto entre mundos porque es únicamente mediante el miedo y la muerte que la humanidad ofrece lo mejor de sus vidas. Por desgracia, se ofrece poca libertad para explorar a fondo las alianzas con uno y otro bando.

El viaje sobrenatural de *Folklore*, desde el rocoso esplendor de una isla irlandesa a la locura del netherworld hace que sea uno de los títulos visualmente más imaginativos del año. Con Yoshiki Okamoto, el respetado productor de títulos como *Devil May Cry* y *Resident Evil*, a bordo de la nave, el juego es uno de los títulos de PS3 más llamativos para estas navidades. Pero, al igual que el efecto de otras esperadas exclusivas Sony, especialmente *Lair* o *Heavenly Sword*, toda la magia y el romance acaba deshaciéndose y quedando en poco más que polvo. *Folklore* te pone en el rol de dos protagonistas, entre los que puedes cambiar, cada uno sige una historia diferente. Keats, reportera de una revista sobre ocultismo, llega al misterioso pueblo de Doolin después de recibir una extraña llamada telefónica. Allí se encuentra con Elle, una joven que busca a su madre perdida. Juntas descubren asesinatos e intriga en el pueblo, pasando desde el mundo real al netherworld, hogar de los muertos, para investigar los misterios que les rodean.

La acción del juego no llena las expectativas que el argumento genera, dividiendo tu tiempo entre la exploración de la aldea y machacar botones en las mazmorras del netherworld. La isla permite un enfoque bastante libre, pero nunca existe más de un objetivo, por lo que acaba percibiéndose como extremadamente lineal. Este problema recuerda a *Hotel Dusk: Room 215,* que bloqueó su propio potencial reduciendo los objetivos; *Folklore,* en cambio, materializa una gran atmósfera, pero consigue dejarte con la sensación de que tu labor es simplemente moverte entre las numerosas escenas de vídeo. No se te permite pensar más allá: si solucionas un puzzle o descubres un lugar secreto antes que el guión lo acerque a los personajes, será como si no hubiera pasado nada: cuando la historia lo requiera, te volverán a pedir que lo hagas. Los diálogos tienen un estilo comic que, a diferencia de *Hotel Dusk,* no están particularmente bien escritos.

Paradójicamente, la tierra de los muertos ofrece una acción más viva. Cada plano del netherworld está basado en una concepción diferente de la vida más allá de la muerte, y repletos de unas crueles criaturas llamadas Folks. La variedad e ingenuidad de su diseño es uno de los puntos positivos del título, y la idea que da forma al combate es muy inventiva: cuando derrotas a un Folk, absorbes su id y, a partir de ahí, utilizas sus ataques. Cada Folk tiene diferentes debilidades que se pueden explotar con el id adecuado, y su poder aumenta al recolectar más.

Pero, durante su mayor parte, las secciones de combate se centran en movimientos circulares para evitar a los enemigos y machacar los botones de ataque. Y en *Folklore* tendrás que demostrar que eres un experto en aporrear botones. Más adelante, el combate permite un acercamiento más táctico, pero continúa con esa repetición. Los vivos y alucinantes visuales no pueden sobreponerse al escaso potencial de la jugabilidad. La intermitencia en el sistema de combate es insuficiente para cargar con la historia o con la dualidad de sus dos mundos. **[5]**



La habilidad para cambiar entre los dos personajes funciona bastante mal. Normalmente tienes que ver las mismas escenas de vídeo y luchar contra los mismos jefes finales que ya mataste antes con otro personaje.



Quizás incluso antes que con su impresionante apartado gráfico, la ambientación de *Folklore* se construye con su impecable banda sonora. El tema que suena en la isla es muy cinematográfico.







ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

PLATAFORMA: 360 **PRECIO:** 69,95 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** ATARI IBERICA
PRODUCCIÓN: ATARI **ESTUDIO:** NAMCO BANDAI



Las unidades de medición electrónica proporcionan un apoyo letal al asistir la puntería con unidades cercanas, lo cual significa que cualquier misil lanzado a un objetivo que esté dentro del radar hará blanco. Ganas ataques aliados al completar objetivos: sólo pulsa el pad para enviar unidades de tierra o aire.

Fires of Liberation, como mínimo, hará que los fans de *Ace Combat* no acaben decepcionados. Sigue pareciendo una mezcla entre *Star Wars, Top Gun* y *Los Cañones de Navarone*. Y sigue sabiendo cómo hacer que los misiles dejen un rastro en el cielo y que sus explosiones sean tremendamente atractivas. La historia, bastante sustancial, trae a escena otro conflicto ficticio, esta vez entre los países vecinos de Emmeria y Estovakia. Una campaña de 15 misiones sigue un patrón familiar de cinemática, desglose de objetivos, operación y resultados, pero cada una de ellas añade un trasfondo más metodológico a los enfrentamientos aéreos.

Historias de guerra interconectadas, en las que el renderizado a cargo del motor del juego es muy efectivo y su doblaje no tanto, componen el repertorio de secuencias de vídeo, mientras que el viejo truco de mezclar comunicaciones civiles y militares en vuelo funciona bien. Pero son las misiones, cada una de las cuales lleva entre 35 y 45 minutos, las que se benefician de la nueva economía que ha alcanzado la serie. Un nuevo "Sistema dinámico de operaciones" te da un número de diferentes unidades de tierra y aire para escoltarte. Barcos, escuadrones de helicópteros, aviones de vigilancia, tanques y comandos aparecen en el juego, y necesitas su apoyo para cumplir objetivos. Resulta brillante, ya que no hay un orden en cumplir los diferentes objetivos ni barras de energía o límites de tiempo.

Dada la tendencia japonesa a hacer los videojuegos casi imposibles, *Fires of Liberation* es benévolo ajustando la dificultad. Y dados los fiascos de Namco al estrenar *Ace Combat* en una generación nueva trasladándolo desde la anterior, la llegada de la serie a 360 ha sido eufórica. Por primera vez, parece que éste sea el juego que Namco ha querido hacer desde que concibió *Ace Combat*. La artillería de sus modos online, que va desde los enfrentamientos para 16 jugadores todos contra todos o por equipos, misiones cooperativas y tablas de clasificación, más contenido de lo esperado, y el anuncio del contenido descargable, acaban siendo la guinda a un producto excelente. Ah, ¿y los gráficos? Si quieres ver más pantallazos de los que hay aquí, sal a la ventana y mira al cielo. Verás lo mismo. **[8]**



No habría sido *Ace Combat* sin una superarma de ciencia ficción, y *Fires of Liberation* tiene dos. La primera –y mejor– es el Aigaion, un gigantesco jet flanqueado por cuatro fortalezas aéreas. El inevitable enfrentamiento, en el que oleadas de misiles crucero vuelan hacia ti si traspasas su perímetro, es de los mejores momentos de la serie.



FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

PLATAFORMA: PSP **PRECIO:** 39,95 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX **ESTUDIO:** SQUARE ENIX



Los personajes que se utilizan en la historia también se pueden emplear con el nivel actual en el multijugador únicamente ad hoc. A los equipos se les asigna un color diferente para evitar la confusión. El ganador recibe un ítem aleatorio que puede utilizar en la campaña principal.

En los diez años que han pasado desde el *Final Fantasy Tactics* original, el género del RPG estratégico ha atravesado una vasta evolución. La interpretación de Nippon Ichi de una jugabilidad asentada en escenarios cubiertos por un tablero y turnos para cada personaje, se refrescó con el interactivo *Disgaea* y sus descendientes. Pero el testamento de este remake a las increíblemente robustas mecánicas y la ejecución llena de coherencia artística de *Final Fantasy Tactics*, demuestra que es uno de los mejores exponentes de su género, incluso si su apartado técnico no puede competir con los títulos desarrollados desde cero en la actualidad.

Siendo el primer proyecto del apreciado director Yasumi Matsuno en Square Enix, el juego sigue estrechamente el hilo de su anterior trabajo, la serie *Ogre Battle*. El núcleo propone a los jugadores maniobrar con un puñado de unidades alrededor de entornos divididos en celdas para conseguir diezmar a las tropas enemigas. Cada acción suma a la unidad puntos de experiencia y de trabajo. Con esto se obliga al jugador a desarrollar un equipo equilibrado de caballeros, arqueros, sanadores y hechiceros.

Con los amplios recursos de Square, esta base ahora se ve remozada con una elegancia visual y enmarcada en una de las historias más intrincadas que ha dado a luz el mundo del videojuego. Siguiendo al joven mercenario Ramza Beovule, la elaborada historia del juego tiene un peso considerable, pero ahora resulta más ligera y fresca gracias a una traducción revisada. Esta conversión es más que una austera emulación del original, mostrando un nuevo formato en pantalla panorámica y reforzándose con un multijugador competitivo muy bien ejecutado, nuevos personajes y escenas de vídeo embellecidas por la mano firme del genial diseñador del original, Akihiko Yoshida.

Algunas ralentizaciones puntuales pueden afectar a las batallas impidiendo ver correctamente qué unidades se encuentran ocultas, algo que se agrava por el pequeño tamaño de la pantalla de PSP. No importa, este remake sigue siendo uno de los mayores logros del género, bien traducido al inglés –una pena que no se haya aprovechado para localizar al castellano–, y que revela que el juego es, en realidad, más joven de su edad real o de lo que sus rivales pueden intentar sugerir. **[9]**



Pueden reconocerse elementos habituales de la serie *Final Fantasy* a lo largo del juego, desde los Chocobo a los Magos Negros. Tampoco falta el cameo de turno.



RACE 07: THE OFFICIAL WTCC GAME

FORMATO: PC PRECIO: 39,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ATARI IBERICA PRODUCCIÓN: ATARI ESTUDIO: SIMBIN







Los coches de *RACE 07* tienen un detalle notable, pero algunos circuitos pueden parecer áridos. Los fans de Simbin lo perdonarán pero ¿y el resto?

Después de la calurosa recepción que recibió *GTR2,* Simbin tenía claro que su siguiente título, *RACE: The WTCC Game,* causaría un impacto aún mayor. *GTR2* era un simulador completo como pocos, que retrataba el deporte milimétricamente –aunque podía llegar a ser demasiado exigente– pero mientras que *RACE* retrata la belleza de los *touring car,* la ausencia de marcas elitistas y las altísimas velocidades de *GTR2* le pasan factura. Los fans que hayan seguido la evolución de Simbin desde el principio han esperado durante mucho tiempo que el equipo incorporase monoplazas, y con la nueva F3000 y Formula BMW, la desarrolladora ha añadido con éxito otro capítulo a su compendio de coches.

En línea con el inflexible acercamiento al realismo que predica Simbin, estos nuevos vehículos no se han interpretado de forma romántica, y cuando se fuerzan sus límites, la mecánica responde como debería; pasa factura al modelo de conducción y al motor de físicas. Disfrutar del juego con un volante force-feedback y unos buenos pedales, añade un grado adicional de finura a la experiencia, y gana una nueva capa de autenticidad. Son esos pequeños detalles los que determinan dónde *RACE 07* vive o muere. Al motor Gmotor2 se le van notando ya los años, por lo que no es un título que atraerá por los ojos a los novatos, o a los más estetas en general. En su lugar, sus excelencias residen en satisfacer a la comunidad de acérrimos a los simuladores de conducción, para quienes esta autenticidad es la prioridad más alta. Y en ese respeto yace su éxito.

Una vez más, el núcleo de la serie, el campeonato de World Touring Cars, está basado en la temporada 2007 y presenta circuitos callejeros altamente detallados. Las lujosas recreaciones de los nuevos Pau y Oporto proporcionan el tipo de curvas duras y de conducción ajustada por los que son famosos los *touring cars,* y ofrecen distracciones fuera de la carretera para aquellos que estén cansados de ver las banderas ondeando al viento de los circuitos clásicos. Puesto que Codemasters cambia el enfoque de su serie de coches, desde apostar por las licencias a un estilo más similar a *Project Gotham,* Simbin parece ser el último bastión para los seguidores de las carreras más fieles. Desafortunadamente el público en general, acostumbrado al esplendor de *Colin McRae Dirt* y *Forza Motorsport 2,* juzgará injustamente sus modelados con pocos polígonos y texturas austeras. **[7]**



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHT

FORMATO: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS2, PS3
PRECIO: 39,95 € (PC), 44,95 € (PS2), 64,95 € (360, PS3)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: THQ ESPAÑA
PRODUCCIÓN: JUICE GAMES ESTUDIO: JUICE GAMES

Requiere mucho tiempo, coraje, confianza y buen saber hacer, decidirse a llevar tu coche al Hot Import Nights (la competición tuning número uno) real, para que el público sea quien lo juzgue. Pero eso mismo es lo que Juice Games está haciendo con la segunda entrega de su juego de conducción tuning; mostrarlo a los fans de ese género para que sean ellos los que se pronuncien. Su antecesor, aunque lejos de ser una compra obligada, proporcionó un acercamiento interesante a un tipo de videojuego dominado desde su nacimiento por el *Need for Speed* de EA.

La continuación es mucho más ambiciosa. Están todos los elementos típicos, por supuesto. Comprar tu coche, pintarlo, modificarlo, tunearlo y, justo en ese momento, ponerlo en el circuito internacional en carreras, pruebas cronometradas, de eliminación, pink-slips, por equipos y derrapes, por enumerar las más obvias. Ciertamente no se puede achacar a *Juiced 2* que tiene poco contenido; cada uno de las ligas del modo carrera ofrece un número creciente de metas por cumplir, sin un orden prefijado.

También hay toques inteligentes, como en la forma en la que avanzas en los desafíos para desbloquear modificaciones avanzadas o en el hecho de que éstas vienen en paquetes, y mejoras como las apuestas y el considerable online. Son sólo algunos ejemplos que indican que Juice le ha dado muchas vueltas a cómo inyectar novedad a un juego que de otra forma habría sido muy genérico. Pero menos interesante es la misma conducción. Girar el coche en las esquinas sin preocuparse por nada es bastante divertido, pero parte de la emoción viene del riesgo que se toma en situaciones así. Si le quitas eso también te llevas por delante parte de la satisfacción –de hecho, la conducción dinámica de *Juiced 2* es casi como activar un piloto automático-.

La excepción son los eventos de derrape, donde el juego domina el género. Está exagerado, pero la habilidad para conducir tu vehículo con precisión mientras usas la perspectiva interior y ves los puntos que debes encadenar en un espectacular derrape, es tremendamente motivador. Esto no supone que el resto de elementos no puedan emocionar: perder un coche que tanto trabajo te ha costado tunear por apenas cinco centésimas de segundo en un pink-slip ciertamente sube algo más que el pulso. Pero en conjunto, a pesar de la amplia experiencia que ofrece, acaba necesitando más potencia. **[6]**

Casi siempre la IA de los rivales presenta una resistencia aceptable. El "ADN del conductor parece casi un chiste" pero permite individualizar.







Se agradece que hayan incluido la posibilidad de jugar el modo carrera online. Pero hay que tener cuidado: está separado del modo offline y no podrás intercambiar los coches entre ambos.



MONSTER HUNTER FREEDOM 2

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 44,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CAPCOM

Habiendo superado ya unas ventas de 1,8 millones de unidades, *Monster Hunter Freedom 2* es, por mucho margen, el juego de PSP más vendido en Japón hasta la fecha. Ese apoyo extremo no es poco habitual en un mercado japonés que se deja llevar radicalmente por las modas, pero entre esos casi dos millones de usuarios encontrarías a muy pocos que se arrepientan de su compra a pesar de que *Monster Hunter 2* es un remake portátil de la versión de PlayStation 2. Los jugadores japoneses, conocidos por invertir grandes cantidades de tiempo en sus hobbies, pueden encontrar en *MHF2* más retos para su personaje de diseño exclusivo. A pesar de que hay momentos de cazador y recolector dentro de una comunidad, durante su mayor parte esta es una historia de aislamiento y soledad.

Adoptando el tipo de tutorial repetitivo que se utilizaría para hacer hablar a un loro, *Freedom 2* hace que tires a la basura dos horas con tareas muy simples, frustrando a los expertos y aburriendo a los novatos. Los neófitos también encontrarán el concepto de un RPG que rara vez se aleja demasiado de la aldea en la que empieza. Aunque la curva de aprendizaje se ha pulido para ayudar a los novatos a entender las particularidades de una serie que rechaza las normas del RPG y que, paradójicamente, las observa muy de cerca. Al explorar sus enormes paisajes libremente y la complejidad del combate asegura que ni siquiera los cazadores más perezosos no se quedarán sin historias que contar.





Como todos los RPG que te ponen a cazar, el éxito queda en el sistema de trabajos, pero más que guiar a los jugadores a través de una ruta, todas las clases de armas están disponibles en cualquiera de ellos. Para poder llamarte arquero debes tener experiencia en ese campo.

Las decisiones tácticas para poder derrotar al catálogo completo de bestias que presenta *Freedom 2* asegura que la recompensa por perseverar no sea arbitraria: mejorar los atributos del personaje es una circunstancia más práctica: la experiencia te enseña qué técnica debes usar para tumbar a los enemigos más peligrosos. *Monster Hunter* es mejor en el multiplayer, y Capcom ha sido inteligente, aplicando picos de dificultad que incentivan a los jugadores a buscar compañeros para superarlos. Aunque no es suficiente como para mantenerse por sí solo –se apoya en el singleplayer– y no puede jugarse en Internet, los más persistentes encontrarán que *Monster Hunter Freedom 2* es una de las mejores experiencias multijugador de PSP. **[7]**



Herida –o sólo porque es tímida– la presa a veces se mueve durante la batalla, y debes replanificar la estrategia para tumbarla. Las trampas son un recurso que funciona muy bien de forma pasiva.



PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: BIGBIG





El medidor de justicia, que se sube a base de exhibir buenas maneras al volante y brutalidad policial, sigue sin desarrollarse lo suficiente. Eso sí, ofrece tiroteos espectaculares con lanzacohetes y cámara lenta.

Existe cierto encanto cinematográfico en el catálogo de juegos de la PSP, aunque pocos títulos ofrecen además, diversión sin complicaciones como *Pursuit Force*. Una de policías y ladrones que se ha plasmado con generosidad y sabor, y que tiene en los tiroteos, persecuciones y enfrentamientos coche contra coche del título original de Bigbig gran cantidad de elementos interesantes. Bien es cierto que también había mucho que corregir, sobre todo la dificultad y las secciones a pie. Esta continuación ofrece más de lo mismo: sigue siendo divertido y mantiene esos problemas. La buena noticia es que, detrás de todas sus secciones de vehículos, la acción sigue siendo tan brillante como siempre.

El control elegante del original se ha dejado sin modificar, haciendo fácil saltar de coche en coche y acabar con los malhechores con agresividad. Es el tipo de experiencia generosa que fue el capítulo anterior, pero con un manejo mejorado y menos misiones interminables. A pie, y en algo que parece bastante común en estos días, las cosas tienen menos éxito. El analógico único de PSP hace imprecisos los controles: correr y disparar a la simple IA aprovechando los barriles explosivos no es para tirar cohetes, pero resulta divertido con los efectos de sonido, que sugieren que este particular héroe puede repartir justicia aunque mientras vaya contando chistes.



***Extreme Justice* es bastante largo: junto con el multijugador ad-hoc, las misiones de caza-recompensas te permiten rejugar los niveles ya visitados para desbloquear extras.**

El guión es raro, una montaña rusa psicodélica entre risas y el drama más intenso –los primeros 40 minutos son, a la vez, boda y funeral–, y encontrar tiempo para repasar una inexplicable selección de estereotipos raciales. Aunque *Pursuit Force* se esfuerza para proporcionar variedad real a las misiones, acaba por presentar un montón de permutaciones –coche, tanque, tranvía, moto o camión– con la misma innovación que un director de películas porno. Esta mezcla de coches, estereotipos raciales y lucha contra el crimen no acaba teniendo éxito total, y sigue siendo demasiado fácil adelantar al coche que persigues, lo que puede eliminar parte de la emoción, pero el juego de Bigbig aporta, dentro de su austeridad, buenos momentos.

Extreme Justice no supone un paso adelante de ninguna manera, y tampoco aporta innovación alguna, pero este *Pursuit Force* tiene ritmo, es enérgico y su acción es directa, colocándose en ese grupo de juegos que no son ni mucho menos perfecto, pero que son difíciles de rechazar. **[6]**


XBOX
METAL ARMS

VA DE RETRO

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

PLATAFORMA: **GC, PS2, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **SIERRA**
ESTUDIO: **SWINGIN' APE**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2003**

Cómo los de Swingin' Ape introdujeron el caos robótico, las armas lanzasierras y un gracioso acento alemán en un shooter en tercera persona



Los ordenadores no son buenos a la hora de generar caos. No les gusta la aleatoriedad, ni el desorden, ni ningún otro fenómeno que no pueda ser reducido a un patrón lógico. Ésa es en parte la razón por la que los juegos que buscan el hiperrealismo pueden fracasar bajo el peso de sus propias pretensiones: porque el caos es una parte integrante y fundamental de la vida real.

Metal Arms genera el caos, y también arbitrariedad, capricho, sadismo, idiotez y humor; pero lo que mejor hace es construir el desorden. El resultado final, que podía haber sido el típico jueguecito en tercera persona de correr y disparar sin más, logró uno de los lanzamientos más impactantes de su generación, al presentar un mundo creíble y coherente, y permitir al jugar enloquecerse dentro de él.

Sin embargo, es difícil ver algo especial en *Metal Arms* cuando juegas la primera vez. Una breve escena pregrabada te introduce en Iron Star, un mundo de óxido y tornillos, poblado por hombres de metal, una raza de trabajadores androides forzados a la esclavitud por una secta militar, un movimiento de resistencia que se opone a la situación y el personaje del jugador, Glitch, un androide de minería cuya construcción es ligeramente diferente de la del resto. Y después te lanzan al primer nivel, que tiene lugar en un pozo minero. No es el mejor comienzo. De hecho, nada en el primer nivel hace suponer lo que llega después. Una sección de entrenamiento en la que vas equipado con un arma de una potencia ridícula. Haces poco más que observar y repetir. Pasillos marrones, secciones de combate, salta aquí, haz esto, haz aquello. No hay vida en esta forma de jugar, ni caos.

Metal Arms no vendió ni bien ni mal; compartió el mismo destino que otros títulos comercializados más o menos al mismo tiempo –*Prince of Persia: The Sands of Time* o *Beyond Good & Evil*, por citar dos– que no se vendieron como su editor esperaba, y se perdió en el océano de licencias y actualizaciones anuales. Y, en cierto sentido, no puede culpar a nadie. Las primeras impresiones cuentan, y un juego debe pedirle a su jugador en los primeros momentos algo especial.

Sin embargo, ese primer nivel pasa, y en cuanto empieza el segundo te haces rápido una idea de lo que te espera: una locura, un desorden orquestado y la práctica de cualquier tendencia sádica que se te haya pasado alguna vez por la cabeza. Y rápido te deja ver que Glitch no cuenta y que la verdadera estrella es su arsenal.

En cuanto empieza el segundo nivel te haces rápido una idea de lo que te espera: una locura, un desorden orquestado y la práctica del sadismo

Tomemos como ejemplo el Ripper: la primera arma como es debido que te dan y tu introducción a la verdadera razón de ser del juego. Disparar oxidados discos dentados que destrozan lo que se interponga en su camino es un recurso sucio, violento y cruel. Pero también es, igual que todas las armas a partir de este punto, un auténtico placer cuando lo utilizas contra el enemigo: el Ejército Mil, la infantería del General Corrosive, el malo definitivo de *Metal Arms*.

En los videojuegos, los robots suelen significar una cosa: dar fuertes pisotones, una brutalidad de metal pesado. Pero *Metal Arms* lo interpreta de forma diferente. Los Mils están en el centro del desorden. Sus escalafones más bajos, los Grunts, son una colección de desgarbados dibujos animados de chatarra que mueven torpemente los brazos y se arrastran retorciéndose. Resultan encantadoramente ineptos y macizos –con sus cuerpos cuadrados y sus miembros con tornillos aflojados– y representan quizá los objetivos más gratificantes de toda la historia del género shooter. De hecho, la parte trasera de la caja lo resume perfectamente: 'Desmantelar al enemigo, tornillo a tornillo'.

Te equipas con el Ripper y lo disparas al brazo del Mil que se acerca.







Ya sea dando patadas por los alrededores de la Ciudad Mil en el cuerpo de un Titan, navegando por los tejados de Droid Town a través de plataformas de salto y líneas cerradas, o preparando un equipo de mineros para un asalto en masa, el sistema de control siempre tiene vitalidad.



Por gigantesco y amenazador que sea, las batallas frente al General Corrosive decepcionan. Llegas a controlar su cuerpo, pero no es divertido.







La rejugabilidad viene dictada tanto por los bonus escondidos como por el puro deleite de probar a que las cosas sigan un curso diferente.



EL SONIDO DE LA VIOLENCIA

El sonido de guerra es sólo una parte de la banda sonora, por más que sea muy importante y esté bien reproducido. Pero la parte más significativa del audio es el trabajo de voz, perfectamente calculado para dar al juego un personaje real y carácter. Los ruidos siempre añaden humor, ya sea con el gracioso acento alemán de un enemigo importante Grunt –una inclusión aparentemente aleatoria que aumenta su atractivo– de la mecánica de resistencia a lo South Park, o con exclamaciones despectivas y de sorpresa para los enemigos normales. Incluso la frecuente "expulsión de gases" –que no es precisamente el no va más del refinamiento de lo humorístico– consigue ser razonablemente divertido.



Siega con limpieza admirable el miembro hasta dejarlo colgando; todavía capaz de abrir fuego con su arma, ya no puede apuntar. Ése es el primer paso hacia el caos. La respuesta de la Inteligencia Artificial es la siguiente: pánico. Cualquiera que se sitúe en su radio de acción –sea amigo o enemigo– está a merced de la suerte. Puede ser que el tiroteo ciego alcance a otro Grunt y le quite la granada. Puede que intente lanzarte una granada, y que ésta vaya rebotando hacia un grupo de sus propios compañeros.

¿Qué es caos? En *Metal Arms* es el resultado de un número infinito de patrones posibles que colisionan entre sí. Si pones una cosa en movimiento, sabes lo que va a ocurrir. Si a la vez ocurre otra cosa, ya es más complicado predecir el resultado. Según se va desarrollando el ciclo, llega a ser imposible prever los resultados de tus acciones, lo que convierte los encuentros de *Metal Arms* en ejemplos creíbles de la inestabilidad caótica.

Este juego se basa en una fórmula similar, en líneas generales, a la que se ha convertido en tarjeta de presentación de *Halo:* unos pocos segundos de jugabilidad repetidos, y la variedad surge como consecuencia de una mezcla de varios tipos de enemigos y una geografía cambiante. La imprevisibilidad, sin embargo, viene dada por algo tan poco revolucionario como el ataque en una zona específica del cuerpo que ya hemos visto en títulos como *Virtua Cop* y *GoldenEye* para N64. *Metal Arms* amplía la idea desde aquellos orígenes bastante superficiales y la desarrolla hasta lograr que los combates sean rejugables infinitamente de un modo que ni siquiera logra igualar el juego de Bungie.

Pero *Metal Arms* no sólo hace que te sientas como una hoja revoloteando en el ojo de un huracán. En todo momento tienes a tu cargo no sólo el ojo del huracán, sino también la fuerza que lo controla. Como la ubicación de su enemigo es predeterminada y constante, cualquier explosión de violencia siempre te tiene a ti, el jugador, como punto de origen, y eso permite al juego solucionar otra consecuencia de su inclinación hacia una aparente aleatoriedad: los niveles de dificultad.

Se basa en una fórmula similar a la que ha llegado a ser la tarjeta de presentación de *Halo:* unos pocos segundos de jugabilidad repetidos

Como una sola acción puede tener un número infinito de posibles resultados, no vas a poder prepararte para todos. Une a esto una ambientación complicada que quizá tiende a ser dura, y el resultado es que volverás un montón de veces al punto de control. Aunque eso es fatídico para otros juegos, aquí no agobia demasiado. Recarga, prueba con otra estrategia, y todo te resultará nuevo y fresco.

Hay que añadir a ese espíritu de experimentación la alegre inmoralidad que reside en su corazón. Igual que un niño, *Metal Arms* arranca las patas a cada araña que encontraba, y te susurraba al oído que hicieras lo mismo. "Shhh, nadie se enterará. Mira cómo se retuercen. Apunta a la cabeza, observa su pánico. Arráncales las patas para que no puedan defenderse". O sumérgete en la forma más retorcida que ofrece el juego: poseer el cuerpo de un enemigo Mil y situarlo en el medio de un grupo de sus camaradas antes de disparar un cohete contra la cara de uno de ellos.

A cada momento se te anima a que pongas tu imaginación a trabajar. Sólo los juegos más valientes se abren a las ocurrencias de los jugadores para intentar romper sus propias lógicas internas. Y, ya sea a través de planificación o por puro azar, el ajuste aquí incluso excusa los momentos en que las cosas fallan. El inepto creador de Iron Star hizo a la población de metal y software, pero no contó con un elemento: la frecuencia con la que las cosas mecánicas se rompen y el juego convierte este concepto en una ventaja, presentando armas que pueden manipular los cerebros Mil hasta el



El diseño del juego es de primera, y no teme usar colores diferentes al marrón y gris para poner un poquito de picante a lo que podrían ser sosos robots.



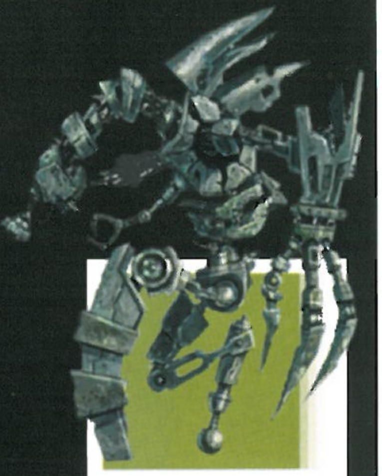


A pesar del ruido, los niveles sólo para vehículos pueden frustrarte hasta que los entiendas y ofrecen un aspecto descuidado comparado con la acción normal.



Reconoces al instante a los diferentes tipos de enemigos y presentan amenazas específicas (y oportunidades únicas una vez que has subvertido su programación).





punto de que ellos luchan por ti, poniéndose de su propio lado.

Si adoptas una posición más objetiva y examinas la estructura del juego desde cierta distancia, compruebas el éxito tan impresionante con que ha creado una atmósfera de aniquilación a gran escala. Cada uno de sus niveles (salvo unos cuantos sólo de vehículos) es mucho más pequeño en realidad de lo que parece cuando se juega. Su mundo se divide en un gran número de etapas compactas y diferentes, y su tamaño sólo se delata por los tiempos de persecución de objetivos que aparecen al final de determinados ejemplos, pero la inclusión del doble salto de plataforma proporciona al jugador la capacidad de explorarlos verticalmente, abriéndolos y permitiendo la exploración que muchos juegos rechazan. Si estás intentando hacerte con un punto de ventaja sobre el enemigo o intentando escapar de los límites de los niveles, este elemento extra de generosa libertad, cuando se combina con aquellas armas tan gratificantes, convierte cada área en un pequeño paraíso.

Es significativo que sea durante los momentos en que se abandona la libertad cuando *Metal Arms* obliga al jugador a comportarse de una forma particular cuando resulta menos divertido. Para ganar las batallas debes establecer estrategias, y existe un nivel de emplazamiento ajustado para armas alrededor de la mitad del camino que es un auténtico coñazo a la hora de jugar, una pared de ladrillo de frustración. Lo único positivo de esta sección es pensar que al menos vas a volver a la parte divertida.

Se trata de un material explosivamente bueno. Dado que el ambiente llega a ser más expansivo y las armas de Glitch alcanzan su cenit de potencia, todo ese caos se convierte en algo más abierto para la propia expresión, el daño se une a la cantidad de diversión que estás teniendo. En un entorno de videojuegos cada vez más compuestos por juegos de final abierto que conceden al jugador opciones infinitas de interacción, eso supone una reivindicación de que una certera y entusiasta ilusión de libertad, de vida y de caos, puede ser incluso mejor que lo verdadero.



La omnipresencia de vehículos, torretas artilladas y robots neutrales de los que puedes apoderarte, junto con las opciones de personalización, hacen de este modo multijugador una aportación interesante.

AMIGO DE VERDAD

Junto con la generosa campaña monojugador hay un modo multijugador plenamente desarrollado. Además de vehículos y emplazamientos de armas, los niveles incorporan una selección de enemigos que están esperando a que jugadores humanos tomen el control o les recluten mediante granadas. El modo multijugador se convierte en una batalla por el control de los puntos. El final de la campaña deja la historia abierta a una continuación, pero la compra de Swingin' Ape por parte de Blizzard y la aparente disolución del equipo significa que la expansión de esas ideas queda pendiente para otros juegos.







El enemigo que sigue a los niveles iniciales infestados de robots-zombie es notable por combinar un complicado sistema para apuntar y el hecho de que tiene aguante. Quizás es poco justo (el tiempo está muy ajustado). Considéralo un rito de iniciación.



THE MAKING OF...
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

La aventura de nueva generación que Core Design le preparó a Lara sería la más dinámica, audaz y oscura hasta ese momento

PLATAFORMA: **PS2** DISTRIBUCIÓN: **EIDOS** ESTUDIO: **CORE DESIGN** ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **2003**

Las tensiones de la creación de *Tomb Raider: The Angel of Darkness* fueron públicas mucho antes de que saliera al mercado. En mayo de 2002, en el E3 en Los Ángeles, Eidos mostró unos niveles "jugables" que eran casi demos de animación. Para ser un juego que se suponía salía de forma "inminente", se veía incompleto. Fue en la PlayStation Experience de Sony celebrada en Londres ese septiembre donde el público vio por vez primera a la Lara de próxima generación. Al poder jugar el nivel inicial, en una callejuela parisina, se hizo patente la decepción general ante la torpe propuesta de Lara.

"Dedicamos una cantidad de tiempo desmesurada a la animación de Lara y diseñamos los controles alrededor de la animación en lugar de diseñar la animación alrededor de los controles", explicó **Jeremy Heath-Smith**, cofundador de Core Design poco después de la salida del juego al mercado. "Nos quedamos anonadados por la belleza de la experiencia de la gran animación. No sé si habría habido alguna posibilidad de que entendiéramos cuál era el problema de la animación antes de que se comercializara el juego. Podríamos haberle dedicado otros dos o tres meses. Podíamos haberle dedicado otro año".





En la versión final, *Angel of Darkness* se centra en escenarios contemporáneos y los enemigos no están en armonía con los jugadores, aunque en los foros el juego está entre los que más interés despierta.

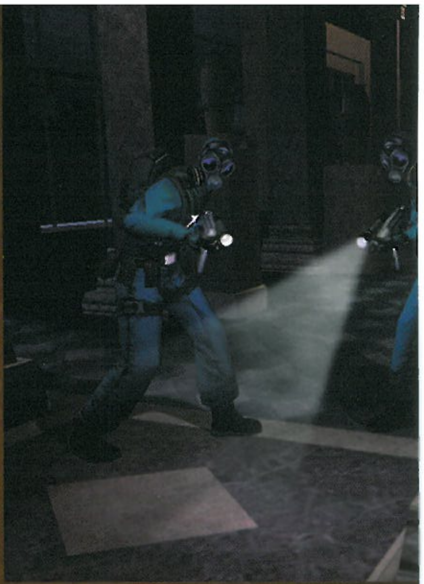


La invisibilidad fue una prestación problemática, irritante al jugar y toscamente ejecutada.

Es significativo que Heath-Smith presentara el juego en una conferencia dirigida al usuario varios meses antes de que saliera el juego. Resultó una experiencia agónica tanto para él como para los que estuvieron presentes. "Era el peor nivel inicial para cualquier juego", revela una fuente anónima a EDGE. "Tuve que padecer las maldiciones de Heath-Smith a tra-









PODERES RECORTADOS

Al principio, Core quería que las aventuras de Lara en la PS2 alcanzaran una trilogía con un personaje secundario que generase una franquicia nueva. En realidad, el personaje que se pretendía que protagonizara la nueva franquicia, Kurtis Trent, se concibió para tener poderes especiales como una espada chirugai, telequinesia y demás. Todo eso se redujo, aunque sus rasgos negativos, una relativa carencia de agilidad y unas cuantas armas, se dejaron tal como estaban, dejando a algunos jugadores desconcertados sobre la razón por la que se incluyó. Sin embargo, tiene una página de fans especializada, Kurtis Trent Estrogen Brigada (www.kteb.net).





vés de todo el proceso mientras intentaba colocar a Lara en lo alto de un cubo de basura. Era un comportamiento poco común, por decirlo muy suavemente, en una conferencia de compradores".

Pero éste es el final de la historia. Su comienzo es igualmente espantoso. Según se dice, *The Angel of Darkness* sufrió dificultades desde su inicio. Al juego se le asignó un equipo nuevo mientras que el experimentado grupo de *Tomb Raider* le daba continuidad con *Tomb Raider: Chronicles*, el último de los éxitos de la franquicia de Eidos para PS1.

Después de terminar *Chronicles* a finales de 2000, el programador jefe Richard Morton, fue a *Angel of Darkness* y se quedó asombrado con lo que encontró. Recuerda: "Hubo que reescribir por completo la tecnología para pasar de PS1 a PS2 y filtrarla de nuevo cuando el equipo de *Chronicles* comenzó en el juego. Perdimos el primer año debido a *Chronicles* y sólo teníamos la historia básica, los modelos de personaje y los prototipos".

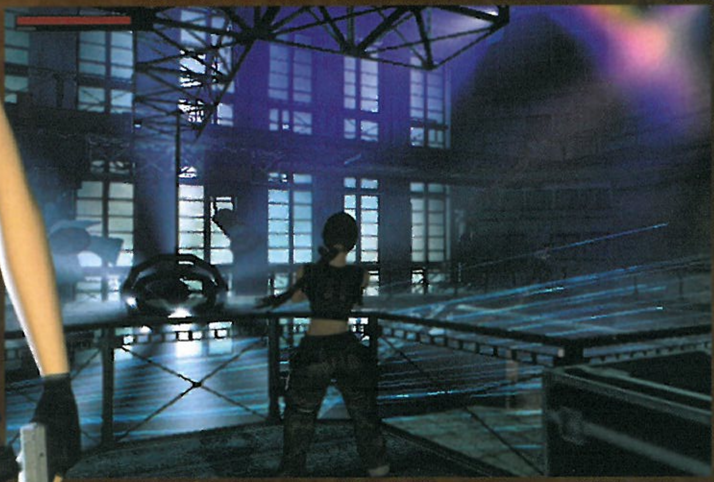
Es la típica historia de un orgullo desmesurado de la dirección de Core, que alardeaba de características innovadoras ante la prensa mientras artistas y programadores intentaban estar a la altura de ese gran diseño. Morton afirma: "la dirección intentaba meter cualquier idea nueva que se les ocurriera: la invisibilidad de *Metal Gear*, interacción de personajes de *Shenmue*, los atributos actualizables de los juegos de rol, y así sucesivamente. Hubo mucha intromisión en lugar de dejar al equipo hacer un juego *Tomb Raider* grande de verdad".

Los primeros informes se referían a un argumento épico que abarcaba varios juegos, o a contenido por episodios, dependiendo de lo efusivos que los directivos de Core se sintieran cuando hablaban con la prensa. El encargado de subrayar esta visión era el escritor **Murti Schofield:** "Los juegos *Tomb Raider* estaban estancados y necesitaban nuevas ideas y dirección. ¿Estaba yo interesado en ir a Derby y soltar mi rollo? Sí, quería sacar el máximo de esta oportunidad y meter todas las obsesiones temáticas propias que pudiera y que funcionase en una situación de juego. Se habló sobre historias que transcurrían en segundo plano con tal profundidad que me daban una intensa satisfacción como escritor, aunque sabía que sólo la punta de esos icebergs biográficos aparecerían un poco en el juego".

Core estaba dispuesto no sólo a dotar a su primera Lara para PS2 de un trasfondo oscuro sino además ambientarla en el presente. Schofield recuerda: "Para diciembre de 2000 la mayor parte de la historia, el diseño de las escenas y todo el material de soporte estaban creados y documentados. El 90-95 por cien de lo que finalmente utilizamos estaba allí. Después hubo cambios menores durante los siguientes años, modificaciones hasta el último minuto, pero la estructura estaba allí ya".

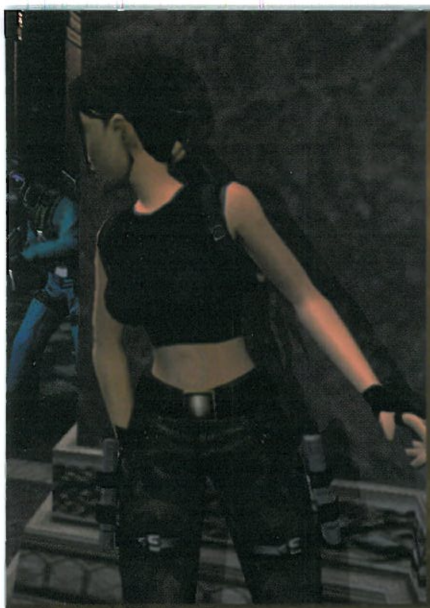
Aunque la trama de *Angel of Darkness* es todavía objeto de una viva discusión entre los aficionados, la decisión de ambientarlo en escenarios contemporáneos les salió mal. Dado que el primer tercio del juego tenía lugar en calles parisinas despobladas, el Louvre, una discoteca y las cloacas de la ciudad, era difícil sentir una sensación de aventura. Aunque los niveles posteriores, en un sanatorio y en una excavación arqueológica, eran mejores, pocos jugadores se molestaron en llegar hasta allí.

Morton comenta: "Sólo cuando llevábamos cierto tiempo de desarrollo nos dimos cuenta de que el mundo no era apropiado para unos juegos por episodios. Decidimos concentrarnos en la primera parte y plantearla como un juego comercializable en una caja, pero resultó ser una tarea demasiado inmensa para nosotros dado el tiempo de que disponíamos. Originalmente, *The Angel of Darkness* tenía cuatro localizaciones: París,



El nivel del club nocturno era uno de los peores: mostraba una animación de Lara complicada y pesada. Miembros de Core siguieron perfeccionando el sistema para el reciente *Free Running*.







La atención de Murti Schofield por el detalle y una compleja historia con sociedades secretas y asesinatos proporcionó a *Tomb Raider* muchas teorías de conspiración. No se escribieron más juegos *Angel of Darkness*, aunque se planificaron dos de ellos.



Los efectos meteorológicos se hicieron muy bien, pero las calles desiertas sugieren que Core nunca llegó a llevarse bien con la plataforma PS2.

Praga, Capadocia y el castillo Kriegler en Alemania. Decidimos reducirlo a dos, París y Praga, dejando el castillo Kriegler y la Capadocia turca para un capítulo posterior, *The Lost Dominion*".

Dejar casi a la mitad el juego en el desarrollo tuvo un efecto perjudicial sobre la moral del equipo y

"Hubo mucho material que se redujo y cambió; todo el proceso fue estropeado y parcheado hasta el último momento"

el producto final se notó falto de cohesión. Los jugadores se quejaban de inconsistencias en el argumento, los personajes, las pistas y los niveles, que se percibían como si fueran pegotes o carecieran de sentido en el argumento.

Es una suerte que uno de los mejores logros, su acción orquestal, no se viera afectado por las reducciones. "Esos cambios se hicieron después de que grabáramos la música y no tuvo ningún impacto negativo sobre lo que hicimos –explica el diseñador de sonido **Peter Connelly–.** Nuestra música funcionaba bien dentro de cada un0 de los escenarios del juego. Si el argumento se hubiera cambiado completamente –con un argumento concluyente de principio a fin– habríamos apretado las tuercas, pero confiábamos en que esto nunca iba a ocurrir".

Aunque Core fue una de las primeras compañías en recibir kits para desarrollo en PS2, trabajar con el código resultó altamente problemático. Morton explica: "La otra razón principal del retraso en mi opinión fue el lado tecnológico. Resultaba todavía difícil optimizar el hardware de la PS2 y sacarle partido. Estábamos diseñando y construyendo niveles y personajes sin ninguna restricción real en presupuestos o límites de memoria, y esto se volvió en nuestra contra. Los niveles se redujeron y los personajes se abandonaron".

Muchas de las características más mediáticas que se habían ideado en el diseño original fueron también restringidas. Las recargas de poderes de Lara a lo juego de rol resultaban un pegote, y sus movimientos invisibles parecían poco convincentes al lado de los de Sam Fisher o Solid Snake. Core planeaba producir una nueva franquicia del nuevo colega de Lara, Kurtis Trent, pero muchas de sus habilidades terminaron en la basura.

"Hubo mucho material que se redujo y se cambió; todo el proceso fue estropeado y parcheado, justo hasta los últimos momentos posibles previos a su comercialización –denuncia Schofield–. "Hubo cosas que se quedaron hasta tan tarde que no incluirlas comprometió gravemente el juego, y lo lamenté por ellos. Un ejemplo fue la diversidad de capacidades heroicas de Kurtis. Acabó en una versión tan empobrecida de lo que planeamos en la fase inicial del desarrollo que podríamos haber llorado. En realidad puede que llorase".



La mayoría de jugadores no se molestaron en ver el final del nivel Louvre, pero merecía la pena; los escenarios más interesantes llegaban más tarde.

La historia que emerge de las cenizas de *Angel of Darkness* es desoladora, y no faltaron miembros del personal de Core que se marcharon por culpa de los constantes cambios en la dirección y la negativa de los altos cargos a escuchar. Morton concluye: "No podíamos controlar el juego como equipo y había demasiados jefes. El juego perdió el rumbo. Técnicamente fue una pesadilla que algunos editores solo se interesaran a través de internet por el producto, y en los últimos ocho meses de desarrollo. No tuvimos control del personaje hasta un año antes de que se terminara el juego; habíamos estado en desarrollo durante siglos hasta entonces".

El juego final sufrió el acoso de los fallos y era inconexo en extremo. Contribuían a la situación los problemas financieros a los que se enfrentaba Eidos. Un ex empleado de Eidos nos dijo que hacia marzo de 2003 el juego ya había sido presentado ocho veces a Sony y se publicó a toda prisa para cumplir con la fecha tope de 1 de abril. Core quería más tiempo, pero otro retraso podría haber situado al editor al borde de la locura.

La opinión de Schofield sobre aquella experiencia reflejan los de muchos ex empleados de Core: "*Angel of Darkness* era una porquería y no tuvo buenas críticas. Me pasé a otros ámbitos, asustado y escarmentado, decidido a seguir mi propio camino".



HALLAR LA TRAMA

Aunque *Angel Of Darkness* tuvo un montón de problemas, su argumento ha resistido al paso del tiempo y todavía es motivo de gran interés por parte de los aficionados. Los temas que se tocaban incluían fuerzas que operan en las sombras de la historia, personal con habilidades de arcano, conocimientos perdidos, fuerzas megalíticas, y personajes con pasados insospechados o líneas de parentesco. "La historia tenía que soportar tres buenos juegos independientes a lo largo de un plazo de desarrollo de entre seis y ocho años –explica Schofield–. El lanzamiento de la trilogía iba a ser una historia épica, que establecía los temas y personajes de la serie. Las ideas tenían que ser significativas y sustentables". Aunque el sueño nunca se llevó a cabo, Schofield ha explorado desde entonces temáticas similares en el primer volumen de su serie *Shadow Histories*, titulado *The Empty Land*. Puedes investigar en www.shadowhistories.com/index.html.





El combate fue uno de los fallos más grandes, destacando el estado finalmente incompleto del juego. No era raro encontrar armas flotando por el suelo u oponentes caminando por las paredes.

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

ACTION PANTS INC.

■ **EMPRESA:** Action Pants, Inc

■ **FUNDADA EN:** "Cuando las cosas se pusieron interesantes".

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** "85 de los aventureros más valientes han sido llamados a la acción".

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** "Action Pants es un colectivo creativo".

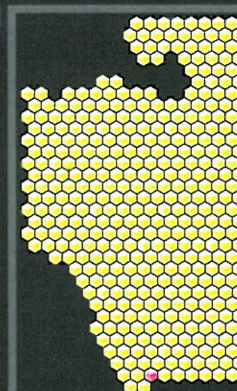


■ **URL:** www.actionpantsinc.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA**
"La aventura está de camino...



Según sus fundadores, Action Pants es un entorno creativo donde todos colaboran, con una visión a largo plazo de sostenibilidad y potencial ilimitado.



■ **UBICACIÓN:**
Vancouver, Canada

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
IP original de alta calidad para XBox 360, PS3 y Wii sin confirmar, de momento.

■ **SOBRE EL ESTUDIO**

"En la época dorada de los aventureros, cuatro solitarios se embarcaron en una misión para explorar lo ignoto y los límites aún desconocidos de la creatividad. Durante sus legendarios viajes se encontraron talentos sin parangón con una perspicacia más allá de los límites de la tecnología. ¿Su misión? Descubrir una frontera desconocida donde pudieran cultivar el genio creativo y atraer a individuos como ellos: aptos para la aventura. Los cuatro encontraron ese destino final: ¡Canadá! Vancouver, en la Columbia Británica, para ser más exactos. Una ciudad bonita y brillante entre altas montañas y un mar barrido por el viento.

Aquí nació su visión creativa, un lugar que está en el extremo opuesto de una atmósfera controlada, rancia y antiséptica. Action Pants ha sido cuidadosa a la hora de atraer una muestra representativa de personas con muchísimo talento de cualquier parte del mundo. Sus grandes conocimientos, adquiridos en diversas disciplinas artísticas, permiten que las ideas originales se filtren y prosperen a medida que la visión de muchos se va definiendo en el propósito ideal: tener una voz, abrazar los desafíos dentro de una atmósfera de colaboración, y disfrutar de un verdadero sentido de propiedad y realización.

Y el resultado es Action Pant, Inc., una odisea inspiradora de desarrollo inventivo, arte imaginativo y productividad asombrosa que pocos han visto a lo largo de sus carreras.



BLADE CENTER

TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS

cabrera
C.C. carrefour local 16
937595316

castelldefels
Av.c.Olimpic C.C.L'Anec Blau
936321687

figueres
Vilafant, 7
972678781

figueres
Moreria, 14
972504950

igualada
Clos, 55
938068273

lleida
C.C. carrefou local 10
937960716

manresa
Galeries Passeig Pere III, 39
938730838

manresa
C.C. carrefour local 12
938730838

manresa
Alcalde Armengou, 18 baixos
938730838

mataró
C.C. Mataró Parc local 22
937586781

mataró
Sant Cristofor, 13
937960716

sabadell
Tres Creus, 164
937273849

terrassa
Passeig Vapor Gran, 29 L12
937311944

terrassa
C.C. eroski local 10
937839222

¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es

blade 94.6
el programa de los videojuegos

¡escúchanos!
http://blade.radiosabadell.fm

Ràdio Sabadell 94.6
www.radiosabadell.fm



A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos

Que trabaje el Cell

A los programadores les cuesta aprovechar las ventajas de la PS3, pero Codeplay espera que su nuevo sistema de paralelizado les ayude



Andrew Richards, consejero delegado de Codeplay.

En muchos aspectos, la PlayStation 3 resulta un anacronismo. La filosofía de Sony Computer Entertainment de que gran obra tecnológica durará diez años, basándose en un procesador de diseño exclusivo cuyo rendimiento y eficacia mejorarán a largo plazo, se está resintiendo ante el ataque combinado del enfoque heterodoxo de Microsoft y la convicción de Nintendo de que el control lo es todo. Y ahora que su principal arquitecto, el ex consejero delegado y padre de la PlayStation, Ken Kutaragi, ya no está al mando, es probable que la PlayStation 4 sea un cacharro francamente distinto.

La actual guerra de consolas está todavía en su fase inicial: PlayStation 3 sigue siendo el dispositivo de videojuegos más potente y el que proporciona la mejor opción de futuro en electrónica de consumo, aunque los cínicos dirían que por el PVP de lanzamiento debería también preparar café y planchar camisas. Pero para los desarrolladores el dilema está en cómo sacarle el máximo partido a su exótica configuración: sobre todo de la CPU. Incluso ahora, años después de que el interés inicial en el diseño haya acabado, la configuración de Chip de un procesador principal con ocho elementos sinérgicos de procesado (SPEs) a través del denominado bus de interconexión de elementos (EIB) hace de él uno de los chips más fascinantes sobre los cuales un codificador puede poner sus manos.

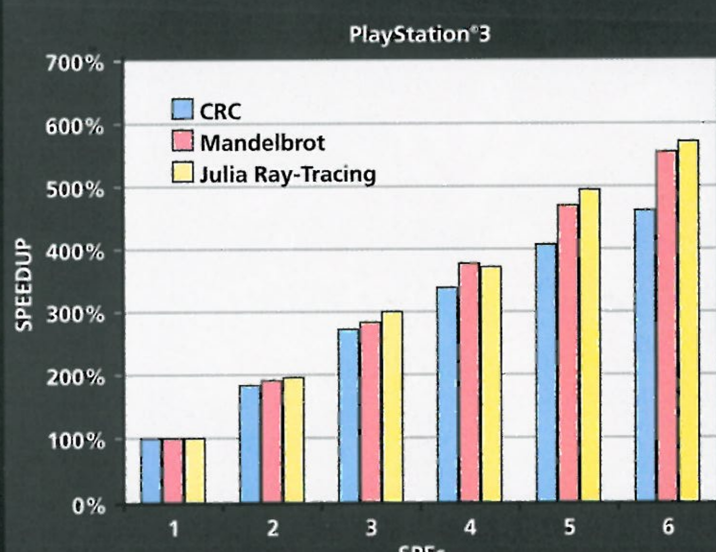
La configuración del Cell lo convierte en uno de los chips más fascinantes para ponerle las manos encima

Por ejemplo, fuera de los videojuegos, los investigadores del Centro de Competencia STI para el procesador Cell sigue publicando documentos con títulos como *Fastest Fourier Transformo on Cell* u *On the Design and Analysis of Irregular Algorithms on Cell*, mientras que su aprovechamiento en aplicaciones científicas como Folding@Home o en juegos MMOG demuestra su potencial. El integrador de hardware Mercury Computer Systems lanzó hace poco un software que permite a las empresas que comercializan la PlayStation 3 construir clusters de alto rendimiento para el análisis de datos de transacciones financieras, exploración de campos petrolíferos y gasísticos, biotecnología y compresión de vídeo.

Porque si hay algo en lo que el chip Cell es bueno de verdad es en manejar grandes cantidades de información, ya que el bus EIB permite un altísimo rendimiento y el sistema de paralelismo de los SPEs supone que las tareas se pueden procesar de manera muy eficiente. El problema para los desarrolladores consiste en asegurarse de que la información se presenta del modo correcto.

Con la excepción de arquitecturas específicas como las Streaming SIMD Instructions de Intel o las Vector Units de

Los resultados preliminares de Sieve en cuanto a tareas fáciles de parallel como revisión de redundancias cíclicas (CRC), Mandelbrot y Julia Ray-Tracing demuestran una mejora casi lineal del rendimiento a medida que usas más SPEs (debajo). Conseguir resultados parecidos con código de juegos más complejo será mucho más difícil.

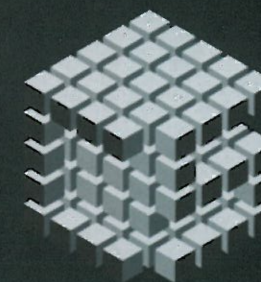




El proyecto de informática Holding@Home de la Universidad de Stanford demuestra la fuerza bruta del potencial de procesado de la PlayStation 3. La consola soporta más o menos el 75 por ciento de la capacidad PetFlop total del proyecto.



Éste es el motivo de tanto lío. Diseñado y construido por Sony, Toshiba e IBM, el chip Cell es el pedazo de silicio más complejo concebido para la electrónica de consumo.



la PS3, pocos programadores de juegos han tenido demasiada experiencia a la hora de escribir código paralelizado bien organizado. Y los juegos no son las obras de software sobre las que resulte más sencillo aplicar el hardware parallel.

Según **Andrew Richards,** consejero delegado de la compañía escocesa de herramientas de programación Codeplay, el problema es que los juegos no funcionan igual que el trabajo científico: "Hemos examinado varios lenguajes de programación parallel como OpenMP, que es un modo estandarizado, pero se basa en datos agrupados más que en estructuras de datos". Por cierto, OpenMP es la base de la investigación propia de IBM sobre compiladores para sacarle máximo partido a Cell. Richards prosigue: "Este concepto sirve para aplicaciones científicas, pero no es cierto en el caso de los juegos. Un montón de los datos de los juegos descansa en estructuras complejas porque los enemigos no se alinean todos en fila. Se mueven por ahí, de modo que necesitas una estructura de datos que pueda manejar problemas como qué enemigos son visibles en cada momento".

De igual manera, el tipo de procesado que se ejecuta en la CPU en los juegos varía, y normalmente conlleva tareas como inteligencia artificial, cálculo de física y audio, así como configurar el renderizado que se va a enviar a la tarjeta gráfica. Además, los desarrolladores pueden tener motores previos que ejecutan cientos de miles de líneas de código, lo que añade más complejidad a la tarea.

Por eso, después de pensar originalmente en ofrecer su compilador VectorC para la PlayStation 2, Andrew Richards y su equipo cambiaron la estrategia para la PlayStation 3. En vez de trabajar con compiladores, que han de escribirse directamente para cada consola para hacer que el código se ejecute bien de manera automática, la solución de Codeplay es su sistema de programación parallel Sieve C++, que actúa como interfaz y entorno de trabajo para los compiladores oficiales de los fabricantes de hardware.

Richards afirma: "El truco está en que podemos garantizarte que será un cambio pequeño y que una de nuestras herramientas te ayudará a lograrlo".

El sistema Sieve funciona obligando a los programadores a pensar con cuidado en qué áreas de su código impulsarán el rendimiento cuando funcionen sobre varios SPEs. Una vez que se han definido esas áreas en lo que Richards denomina "bloques Sieve", el sistema comprobará que no existan dependencias que impidan que el código llegue a múltiples procesadores. La razón de que se llame Sieve es que permite a los codificadores cribar (en inglés, *to sieve)* las modificaciones de los datos dentro de estos bloques, eliminando así un gigantesco número de dependencias en el proceso.

Richards profundiza en el concepto: "Necesitas un usuario inteligente, porque esto no funciona amontonando algo en un extremo y esperando sentado a que salga código parallel por el extremo contrario, sino que Sieve concede a los programadores una ayuda considerable a la hora de marcar su código y decirles si el material puede paralelizarse o no".

Aun así, tal como él confiesa, Sieve en sí es todavía un proyecto de I+D ahora mismo. Se está enviando actualmente a varios grupos universitarios y empresas de juegos seleccionadas para que vean cuán útil les puede resultar. Como pronto, Richards calcula que podrá estar listo para su comercialización a gran escala el próximo verano.

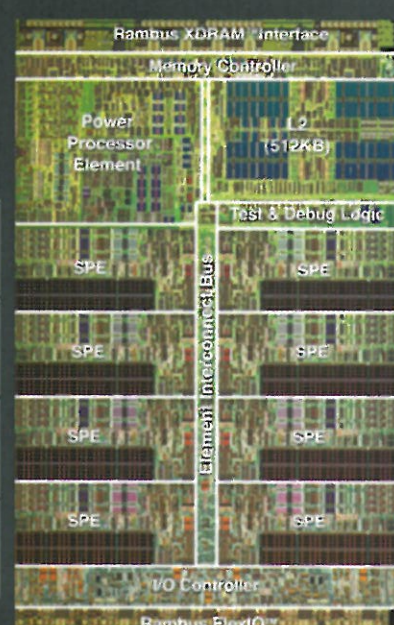
Entre tanto, sin embargo, hay un montón de empresas intentando ofrecer una solución igual de buena. El proveedor oficial de herramientas para la PS3, SN Systems, está trabajando en su propia tecnología de compilador para Cell, y el fabricante yanqui de middleware Emergent ofrecerá su API Floodgate para streaming de datos como parte de su motor Gamebryo, probablemente a comienzos de 2008. Parece como si los codificadores de juegos (y los propietarios de una PlayStation 3) hubieran estado esperando a sacarle pleno partido a la consola de Sony.

No puedes contravenir la ley

Una de las consideraciones teóricas más interesantes en lo referente a la programación altamente paralela es la ley de Amdahl, que define qué proporción de mejora en el rendimiento puedes obtener con parallel del código. Por ejemplo, si paralelizas la mitad de tu código, la ley de Amdahl afirma que la máxima mejora, con independencia del número de procesadores que emplees, es duplicar el rendimiento. Si paralelizas el 80%, puedes cuadruplicarlo. Esta ley implica que, cuanta mayor parte de un programa puedes paralelizar, mayor será la mejora del rendimiento. Esto va contra la inclinación de los codificadores a asumir que el mejor estímulo al rendimiento procede de una parte pequeña pero altamente optimizada de su motor de juegos. En lo que respecta al código parallel, más es más, al parecer.



The CELL Architecture



Visto de forma tanto física como esquemática, Cell consiste en una CPU de un solo procesador PowerPC con ocho elementos de procesado sinérgico, todos ellos conectados por el bus EIB. En la PS3, en realidad sólo hay siete SPEs disponibles, lo que significa que el pleno aprovechamiento de estos Synergistic Processing Elements por parallel será cada vez más importante para los videojuegos



POR N'GAI CROAL

JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

DE LOS LABIOS DE BUNGIE A LAS OREJAS DE PHIL HARRISON

Me creerías si te dijera que no he fusilado el asunto de esta columna del tema de portada de hace dos números de EDGE? Los paralelismos entre el Forge de Bungie y el *LittleBigPlanet* de Media Molecule llevan reverberando en mi cabeza desde que Bungie anunció esa característica.

Sin embargo, hasta que no compré una copia para casa en una tienda, unos diez días después de haber terminado *Halo 3* durante una maratoniana sesión en un hotel bajo el experto ojo de águila de un representante de Bungie (algo más de diez horas en modo cooperativo para dos personajes en Heroic, por si te apetece saberlo), no me di cuenta de que por fin había experimentado de primera mano el abrumador potencial de Forge. De ahí el título de este artículo, que se refiere al título de la ponencia que el jefe de los estudios de PlayStation, Phil Harrison, pronunció en la Game Developers Conference de San Francisco este año: "Juegos 3.0: desarrollar y crear para la tercera era de los videojuegos".

> "Si el acto de creación en sí mismo no es divertido, si no es entretenido, sólo los más motivados se molestarán en hacer algo"

Para asegurarme de no incurrir en un refrito de contenidos de la revista, volví a leerme el reportaje sobre *Halo 3*. Y con la proverbial lucidez y brevedad, allí estaba. Así empezaba la descripción de Forge de tu publicación favorita de videojuegos: "Piensa en una mezcla del combate multijugador básico de *Halo* y *LittleBigPlanet*, y sería algo así". Demonios, sabiondos de EDGE: habéis dado en el clavo.

Lo genial de *Halo 3* y del *LittleBigPlanet* (que estará las estanterías dentro de medio año más o menos) es cómo ambos títulos, que afrontan el mismo problema desde perspectivas opuestas, pueden demostrar la viabilidad del contenido para consolas generado por los propios usuarios. Para *Halo 3*, Forge es apenas una entre muchas prestaciones magníficas; para *LittleBigPlanet*, el contenido hecho por los usuarios se muestra tímido ante la perspectiva de erigirse como su verdadera razón de ser. El formidable salto adelante que ambos han supuesto es que el espacio jugable y el creativo son uno. El eslogan de *LittleBigPlanet* es "juega, crea, comparte", y esa síntesis no sólo identifica los elementos a los que deben apuntar los videojuegos en el futuro, sino que además los enumera en el orden que deben llevar. Porque si el acto de creación en sí mismo no es divertido, si no resulta entretenido, entonces sólo las personas más motivadas se molestarán en hacer algo. Media Molecule y Bungie, gracias a Dios, buscan mucho más que simplemente conseguir que un puñado de entusiastas utilice sus herramientas. Si al final lo logran, todos nosotros las usaremos.

Cada uno de estos desarrolladores optó por una decisión inteligente para reducir las opciones de lo que los usuarios pueden crear, pensando en el bien del propio usuario. En el caso de *LittleBigPlanet*, que en realidad permite diseñar niveles, se trata de que los objetos y el mundo son tridimensionales, pero la perspectiva de visualización es toda en 2D. Crear mundos 3D es una tarea muy, muy difícil. Si fuera fácil, la mayoría de nosotros seríamos arquitectos. Así, con *LittleBigPlanet* no tienes que complicarte la vida con una cámara, lo cual te impide que te desorientes, y esto a su vez hace el juego accesible a un público mucho más amplio.

Bungie va un paso más allá: Forge no te permite diseñar niveles; lo que te deja es editar solamente los niveles que Bungie ha creado. Es una decisión magnífica, porque nosotros, los jugadores, creemos que queremos diseñar niveles... pero cuando nos ponemos manos a la obra descubrimos que es un esfuerzo aburrido y poco satisfactorio. Forge elimina el tedio dejando que el trabajo duro del diseño de niveles lo haga Bungie, y tú disfrutas con la edición de niveles controlando la colocación de elementos en un entorno siempre gratificante. Es fácil pensar que la mayoría de los juegos AAA se van a dedicar también a esto al principio de esta nueva generación de consolas de videojuegos.

El siguiente desafío para los desarrolladores de juegos tras este paso que estamos dando es cómo hacer que las herramientas y principios a partir de los cuales se construyen los juegos sean entretenidos y atractivos a los ojos de los jugadores, para que puedan remezclar fácil y rápidamente el juego. Porque yo estoy emocionado con la perspectiva de Forge y *LittleBigPlanet*, pero me han despertado el apetito de algo más.

De Bungie no sólo me gustaría una lista de funciones adicionales para Forge —como cambiar la hora del día o los fondos—, sino también que se extendiera a la campaña monojugador, de manera que yo pueda remezclar los encuentros en el modo guión directamente, asignando personalidades Simulant a los enemigos, al estilo *Perfect Dark*. (En "mi" *Halo 3*, valientes tenientes grunt llevarían a la batalla a escuadrones de cobardes brutes con armaduras.)

De Media Molecule espero que comercialice expansiones que ofrezcan dos perspectivas más —de arriba abajo y visión isométrica— para convertir *LittleBigPlanet* en una herramienta completa de creación de juegos en 2D. Para todos nosotros, aprendices de diseñadores de juegos, el futuro parece brillante de verdad.

N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista Newsweek. Puedes encontrar su bitácora en la dirección blog.newsweek.com/blogs/levelup/



Ilustración: tstokes



¡Juega a lo GRANDE!
www.bestbuy.es
Easy Home
MOVIES
Proyector de vídeo compatible con reproductores DVD y videoconsolas
Un proyector de vídeo ideal para ver imágenes en gran formato (de 50 a 70 pulgadas de 'pantalla'). Altavoces estéreo integrados que permiten disfrutar del sonido sin necesidad de utilizar un equipo de audio externo. Incluye completamente gratis una lámpara de repuesto que se coloca fácilmente. Fácil instalación en cuestión de minutos. Potente sistema de ventilación que garantiza el funcionamiento de la unidad. Mando a distancia incluido para utilizar todas las funciones de la unidad cómodamente. PVPr: 329.90€
Easy Home Combo Compact
Best Buy PVPr 59.90€
Sintonizador TDT y reproductor DVD en un único producto
Reproductor DVD universal y sintonizador de TDT en una sola unidad. Compatible con DVD Video, archivos de Video Comprimido, música MP3 e imágenes JPEG. Sintonización automática de canales de TV Digital Terrestre. Conexión USB para reproducir archivos desde dispositivos externos. Atractivo diseño en carcasa compacta de reducidas dimensiones. Salida de audio coaxial y completo mando a distancia incluido.
Easy Sound Voyager Bluetooth
Best Buy PVPr 119.90€
Radio CD MP3/ USB/ SD con conexión Bluetooth
Radio CD Bluetooth capaz de establecer una conexión inalámbrica con un teléfono móvil para avisar al conductor cuando recibe una llamada. Dispone de una función de manos libres. Reproduce archivos MP3 y CD Audio. Conexión frontal USB para conectar dispositivos externos (llaves USB, reproductores...). Sistema antishock de 120 segundos en canciones MP3 (45 segundos en CD Audio). Radio AM/FM incorporada. Potencia de sonido de 4x40 W.
Easy Sound MP3 Cool
Best Buy PVPr 39.90€*
Reproductor MP3 ajustable al cinturón
Reproductor de audio MP3/ WMA con memoria interna de 1GB/ 2GB. Fácilmente ajustable al cinturáon gracias a su prácitco clip metálico y su reducido tamaño. Pantalla OLED a color. Batería recargable que ofrece 12 horas de reproducción continua. Incorpora cargador de batería. 7 modos de ecualización diferentes. Radio FM incorporada. Reproduce textos E-Book. Función de grabación de voz. * Precio del modelo de 1GB. Precio de 2GB: 49.90€
Precios incluyen el 16% de IVA. Los precios y especificaciones pueden variar sin previo aviso. Los precios señalados peden variar ligeramente fuera de la península (Canarias, Andorra i Baleares)
Irresistible Technology
DISPONIBLE EN CARREFOUR, ALCAMPO Y EROSKI
boulanger
MENAJE DEL HOGAR
Nuevos puntos de venta On-line
Best Buy Consumer Products
902 408 408
www.bestbuy-int.com



POR RANDY SMITH

HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y demás

¿CUÁL ES NUESTRO ESTATUS?

Imagínate que estamos en el año 2057, y algunas personas visten unos monos plateados con grandes cinturones y se bajan de sus hovercraft hablando sobre la última obra de entretenimiento interactivo, y uno dice: "Córcholis" (porque resulta que se educó en un colegio privado no concertado), "¿te imaginas cómo debía de ser jugar con un videojuego allá por 2007? Aquella época fue tan…". ¿Tan qué? ¿Qué pensarán esas personas, con su perspectiva histórica, sobre nosotros? ¿Dirán que éramos un hatajo de bobos atrapados por los dogmas y que llevamos el medio en una dirección errónea? ¿O quizá la verán como una edad dorada, en la que las fronteras estaban abiertas y se lograban grandes progresos? ¿O quizá en breve habrá algún tipo de ruptura brutal que empujará a los videojuegos a logros inimaginables ahora?

Digámoslo de otra manera: supongamos que existiera una barra indicadora del nivel de progreso en la historia de nuestra forma de arte. A la izquierda del todo estaría el *Spacewar* aparecido en 1962 en aquel viejo MIT o las primeras máquinas de Pong que en 1975 se introdujeron en las casas para jugar con las teles.

A la derecha del todo está el momento en el que alcanzamos cierto nivel de progreso teórico, ese instante en que el medio ha madurado y ha crecido, y hemos demostrado todas y cada una de las contribuciones importantes que hemos realizado, y de ahí en adelante se trata sólo de afinar, experimentar y ampliar el abanico de temas (para no discutir, aceptemos en principio que el cine, la literatura, la música y la pintura, entre otras formas, ya han alcanzado este nivel de progreso teórico). Así que veamos: ¿dónde está nuestra barra de progreso? ¿En el 5 por ciento, con lo que estamos apenas empezando a intuir nuestro camino; o en el 60 por ciento, de modo que hemos avanzado bastante en este camino y quedan apenas unos cuantos horizontes por conquistar en el estadio tecnológico correcto?, ¿o quizá en el cien por cien, con lo que lo básico ya está hecho y lo hemos hecho todo lo bien que puede hacerse?

Los historiadores del cine te dirán con más precisión que yo qué factores llevaron al cine adelante y qué otros tardaron más en producirse. Los hermanos Lumière, que, más o menos, inventaron la cámara de imagen en movimiento dijeron una vez: "El cine es una invención sin ningún futuro". Lo dijeron en francés, porque eran franceses, y en francés todo suena mejor), porque ellos lo veían como una diversión, útil sobre todo para asustar al público con trenes yendo a toda velocidad y cosas así. Llevó mucho tiempo, 40 años o más, descubrir las cualidades distintivas del medio, las que hacían de él algo que trascendía una amalgama frankensteinesca de fotografía y teatro. Podemos reírnos de los hermanos Lumière, aquellos franchutes miopes; pero antes de partirnos la caja deberíamos pensar lo que dirá de nosotros la gente en 2057.

> "Quizá en breve habrá algún tipo de ruptura brutal que empujará a los videojuegos a logros inimaginables ahora"

¿Ha cambiado algún videojuego tu vida?, ¿ha supuesto algún tipo de revelación personal?, ¿te refugias en algún juego conocido para sentirte reconfortado emocionalmente? Lo pregunto porque para responder a la pregunta sobre el progreso hay que tener cierta perspectiva sobre qué juegos en la cima de su madurez artística nos satisfacen. Lo pregunto también porque creo que la mayoría de nosotros, verdaderos creyentes, responderíamos "sí" a algunas de esas preguntas, según lo vulnerables que nos sintamos en el momento de ser preguntados. ¿Supone eso que la barra de progreso está al 100 por cien y nuestro trabajo aquí ya está hecho?

Me encantan los videojuegos, pero confío en que estemos más bien al 5 por ciento. Cuando era más joven fantaseaba todo el rato sobre tener poderes (¿qué adolescente europeo normal no ha fantaseado sobre tener superpoderes y destruir civilizaciones enteras?). Pero ahora que soy adulto parece que los juegos han dejado de evolucionar al ritmo de mis gustos, y cada vez más acabo volviendo a libros y películas cuando busco fuentes de entretenimiento. Como profesional creativo de la industria, lo digo con sufrimiento, como si fuera culpa mía. Hay un precioso 95 por ciento de futuro ahí fuera, si conseguimos descubrir cómo hacernos con él.

En principio se pensó que los cómics eran sólo fantasías sobre tíos que combatían el crimen con poderes mágicos, pero después una novela gráfica ganó un premio Pulitzer y aquellas ideas quedaron sepultadas para siempre. Inicialmente se creía que la música rock era útil sólo para conseguir que las chicas católicas sacudieran las caderas a lo loco, pero al final vimos lo poderoso que podía resultar para avivar nuestras relaciones. Ahora el arte interactivo se centra en futbolistas, zombies, soldados, coches de carreras y fontaneros. Esto es fenomenal, pero ¿qué pensamos hacer para sorprender y aterrorizar al resto de la humanidad?

Es raro que aparezca un medio nuevo. Aparte de los videojuegos, en los últimos cien años sólo han surgido el cine y, quizá, el cómic. Estamos apenas escribiendo los primeros capítulos de la historia de un nuevo medio. ¿Hasta qué punto es algo guapo? ¿Hasta qué punto da miedo? Bueno… ¿qué deberíamos hacer al respecto?

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



Ilustración: tstokes

¡La revista independiente de Nintendo!



Pídela ya en tu quiosco

GLOBUS



POR MR BIFFO

BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

RESPONSABILIDAD

La estrella de la TV inglesa Michael Grade no es conocido precisamente porque se muerda la lengua. En realidad, es más bien un tío que da por supuesto que tiene razón sobre todo. Lo que le hace particularmente irritante es que casi siempre tiene razón.

Hace tiempo el tal Grade, entonces en la BBC, heredó el programa *Doctor Who,* que sufría los niveles de audiencia más bajos de la historia de la serie. Los presupuestos se habían recortado hasta tal punto que había episodios enteros ambientados en un parque local, el mejor actor que podían permitirse era cualquier matado salido de un antro sin nombre.

La reputación de la serie estaba en el inodoro, y Grade desafió a un cuarto de siglo de tradición de la BBC eliminando al maligno Time Lord de la programación. Ante un abrumador griterío mediático, Grade se mantuvo en sus trece, y se negó a devolver la serie a la parrilla.

> "Nadie parece llegar con una justificación realmente sólida a la pregunta de por qué los juegos han de ser violentos"

Mientras escribo esto, Grade acaba de dirigirse a un público de gerifaltes de la industria de la televisión en una conferencia. En respuesta a un discurso de John Riccitiello, director ejecutivo de EA, Grade incidió en el debate actual sobre la violencia en los videojuegos.

En realidad, Grade se rió en la cara de Riccitiello por su ridícula afirmación de que los juegos están injustamente demonizados por los medios. Riccitiello decía que los juegos no son más violentos que muchas películas o programas de la tele. Grade describió a los videojuegos, tal como son hoy día, como un "vacío moral".

La posición de Grade era que la tele tenía una posición moral más fuerte que los videojuegos, porque contextualiza su contenido dentro de una narración dramática. Riccitielo se vio obligado a reconocer que la capacidad de los juegos para contar historias dentro de un marco moral potente se encontraba todavía en su infancia.

Hay que sentirlo por el jefe de EA: la verdad es que no tiene argumentos sólidos para defender el contenido de los videojuegos violentos. Francamente, los juegos más violentos son indefendibles. No digo que *Manhunt 2* mereciera ser prohibido en Gran Bretaña, pero la violencia en los videojuegos sencillamente no es la misma que la del cine o la TV. Existe un mundo de diferencias entre ser un participante activo y en primera persona en actos de violencia virtual y contemplar pasivamente actos violentos realizados en el contexto de un guión.

Se trata de una discusión tan antigua como la propia industria, pero nadie parece nunca llegar con una justificación realmente sólida a la pregunta de por qué los juegos han de ser violentos. Desde que se disparó el primer tiro en *SpaceWar,* los juegos han retratado conductas violentas abstractas de un modo que permite al jugador definir su propio marco moral.

Sospecho que John Riccitiello sabe esto, pero sabe también qué lado de su rebanada es la untada de mantequilla. Si quitas la violencia de todos los juegos, lo más probable es que elimines un inmenso caudal de beneficios. Y con ellos se irá tu empleo.

Afrontémoslo, muchos juegos existen pura y llanamente para permitirnos bucear en las zonas más oscuras de nuestra psique. Muchos muestran actos de violencia que te encuadran en el papel del malo —poli heroico frente a traficante de drogas, yanqui valiente contra árabe malo—, pero existe un creciente número de títulos en los que la línea moral no está tanto difuminada como derribada con un bulldozer.

Tengo un amigo que ha jugado a todos los *Grand Theft Auto* sin matar un solo civil (también se negó a matar de hambre a las Little Sisters de *BioShock,* un juego que intenta convertirte en culpable haciéndote tomar la elección moral positiva, pero no te obliga a ello), pero estoy totalmente convencido de que este amigo responde a una minoría social.

Admito que disfruto deslizándome de vez en cuando por la rampa del tiroteo. No creo que haya sufrido por la exposición a tales juegos, pero lo cierto es que yo no soy ningún adolescente descerebrado estadounidense con libre acceso a las armas de papá. Yo dejo el joypad y me doy un garbeo por mi barrio sabiendo que no me ha afectado (nada que me haga estrangular a un gato o matar a mis padres).

En vez de ponernos a la defensiva cada vez que algún conservador o tertuliano ignorante dirige su arsenal dialéctico contra nuestra industria, ¿no sería quizá hora de que todos creciéramos un poquito, y dijéramos: "ya está bien"? En vez de negar que los juegos violentos sean algo malo, afrontémoslos de manera responsable, y pongámonos manos a la obra.

Todos sabemos que los videojuegos no son culpables de los males de la sociedad, pero antes o después tenemos que aceptar que son un chivo expiatorio, y seguramente lo serán siempre.

Ellos no nos van a dejar en paz nunca, así que trabajemos con los legisladores para mantener estos juegos en el mercado, pero fuera del alcance de los niños. Es cierto, todos sabemos que si los niños quieren accederán a ellos de una forma u otra, pero mostrar un poco más de voluntad podría servir para quitárnoslos de encima.

Mr Biffo es cofundador de Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en Channel 4 (Reino Unido), y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Ilustración: tstokes

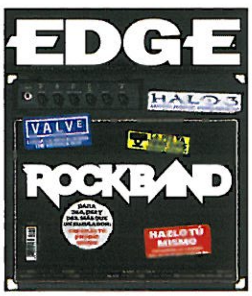
La revista número uno en imagen y sonido



Pídela en tu quiosco

GLOBUS

Fórum



Número 19

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: Adivina las valoraciones de este número
***The Orange Box*: 10**
***Rock Band*: 9**
***Super Mario Galaxy*: 9**
***Guitar Hero III*: 7**
***Ratchet & Clank Future*: 7**
ohms

La media será de 5, la mediana 6, la moda será un 7 y la media aritmética será de un 6,1 (como siempre).
the daddy

***The Orange Box*, un 10.**
Knight

Predigo que este comentario entrará en Online Offline.
freethinker

***Virtua Fighter 5*: 10**
***Nights*: 10**
***Ghost Squad*: 10**
***Crazy Taxi Fare Wars*: 10**
***PSU Ambition of the Illuminus*: 10**
***Mario and Sonic at the Olympics*: 10**
***Sonic Rivals 2*: 10**
La confirmación de Sonic para *Smash Bros*: 10
Está clarísimo.
Sega kidd

Recordando los tiempos en los que (casi) todos los juegos eran en inglés no he podido por menos que esbozar una sonrisa.

Recuerdo el *Zelda* de mi querida Game Boy, nos pasábamos tardes entre 4 o 5 colegas intentando descifrar los puzles de aquel juego. Como estaba en inglés, muchas veces no teníamos ni idea de qué hacer para avanzar hasta que de suerte dábamos con la solución, otras veces llamábamos al club nintendo para que nos la diera.

Como no entendíamos inglés, nos inventábamos el argumento: para nosotros Tarin era el padre de Link y Marin era en verdad Zelda ya que esta no salía en el *Link´s Awakening;* por lo tanto, llegamos a la conclusion de que Link y Zelda eran hermanos (no teníamos constancia de la palabra incesto).

Otro de los momentos que recuerdo es cuando en las mazmorras nos cogíamos "el compás" (era la brújula, pero allí ponía *compass).* Siempre imaginamos a Link dibujando círculos en el mapa con el compás para encontrar cofres (de ahí la sonrisa del principio), después de todo, si Mario se hacia grande comiendo setas, Link podía perfectamente encontrar cofres dibujando círculos en un mapa, eran tiempos mejores, je je.

Otro tema eran las recreativas, nunca conseguimos saber si las vidas en los juegos eran lifes o lives. Por cierto. se echan de menos los juegos con "vidas".

Aun recuerdo como nos quedamos al oír por primera vez (creo recordar que fue con *Tekken)* que Game Over, no se pronunciaba game over, sino que era una especie de "gueim ouver".

Y, como último recuerdo, los *credits.* No sabíamos muy bien a que se refería esa palabra tan parecida a créditos que nos sonaba a cosas de mayores, pero si echábamos 5 duros nos daba un credit y si echábamos una moneda de 20 duros nos daba 4 credits.

En fin, eran otros tiempos, nosotros éramos más jóvenes e inocentes y encontrábamos la diversión donde fuera, jugábamos a los juegos que había en los recreativos (o el bar de turno), nos aguantábamos con la "cutre consola" que buenamente nos compraron y éramos tan felices... creo que se me ha metido algo en un ojo.
Rubén Catalán

Los reportajes retro de EDGE estan especialmente dedicados a todos aquellos que vivieron en primera persona la experiencia de probar por primera vez esos juegos. Pero también queremos que los nuevos jugadores comprendan el extraordinario desarrollo de los videojuegos en los últimos años.

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos opinando sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio un Starter Kit de Ardistel, con 15 accesorios esenciales para la Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con un pack de Bart Simpson de Ardistel para la DS, la ha enviado **Rubén Catalán.**



Para los entendidos, los videojuegos son un mundo aparte, en el cual se puede adquirir el rol de cualquier tipo de personaje: guerrero medieval, príncipe de Persia, participante de un gran torneo de artes marciales, agente de una organización antiterrorista e incluso fontanero italiano. Y para una gran parte de personas, los videojuegos no son más que un pasatiempo de niños y adolescentes.

Esta concepción está desapareciendo a pasos agigantados, los videojuegos están dirigidos, desde siempre, para todo el público, y por fin se esta viendo esta intención. Han pasado de ser sólo un hobby del público preadolescente y adolescente, a tener una gran influencia mundial en muchos campos, superando al cine y a la música en todos los aspectos.

Salta a la vista la gran admiración que algunos sentimos por este "mundillo", pero también es palpable la curiosidad que día a día está aumentando entre todo el mundo que desconocía esto. Por eso cada



Primer premio para PlayStation3

La revista ON OFF entregó sus premios 2008

El 6 de noviembre María Jesús López, directora de negocio de Sony Computer Entertainment de España, recogió el premio al mejor equipo multifuncional que la revista ON OFF ha concedido a PlayStation 3. Es el primer premio que se ha concedido en España a la PlayStation 3. En la imagen el director de la revista, Aitor Urraca, entrega el premio a María Jesús López, directora de desarrollo de negocio de Sony Computer Entertainment España. El diseño elegante de la consola, así como su alta capacidad de almacenamiento junto con la salida de vídeo en alta definición real, así como los juegos, han sido los factores que han decidido la concesión del premio.

año somos más los que encontramos debajo del árbol navideño un videojuego o una consola en vez de ropa o juguetes.

Gracias a todo el mundo por causar este efecto, porque debido a ellos, la producción sigue creciendo y así puedo disfrutar más, aunque tenga más trabajo. De verdad, muchísimas gracias.

Papá Noel

Que Papá Noel nos escriba es lo más divertido que nos ha pasado en mucho tiempo. Estamos de acuerdo en que la explosión que viven los videojuegos es algo interesante para todos los que jugamos, que así veremos nuevas e interesantes propuestas tanto en hardware como en software.

Esta carta tenía que haberla escrito hace diez años. Me explico: Después de haber leído en el último número el artículo *Hazlo tú mismo* sobre el panorama del desarrollo independiente me trajo a la memoria recuerdos agridulces sobre mi relación con el desarrollo independiente y la revista Edge (la versión inglesa).

Dicho artículo comenta que Sony sacó un PS1 programable denominado Net Yaroze en el que, por primera vez, el público tenía acceso mediante unas librerías limitadas a realizar juegos para dicha consola. Lo compré. Mi nombre de usuario era: OLEONE. Hay que recordar que era el año 1997 y que internet iba con un módem básico. Después de un tiempo, hice una versión personal del juego *BoulderDash* con sólo cuatro niveles. Poco después, la revista EDGE apoyó los desarrolladores caseros con un concurso. En ese tiempo me quedé en el paro y pensé que era el momento de ir a por todas e intentar hacer un juego.

Durante los siguientes meses me entregué en cuerpo y alma al juego (literalmente ... ¡perdí 16 kilos!). El fruto de ese esfuerzo fue un juego de baloncesto *One on One* en el que se trataba de un juego en 3D de un uno contra uno en el cual sólo me dio tiempo de implementar la versión de dos jugadores (¡tampoco tenía los conocimientos suficientes para hacer la inteligencia artificial!). Mandé por ftp el juego a la revista y pude descargar los juegos de los otros participantes. Salieron los resultados en el EDGE 58. El ganador del concurso, Chris Chadwick, lo mereció. Lo que me desilusionó fue que la revista no sacó en el artículo, por lo menos, una pantalla de juego de cada uno de los participantes y una pequeña descripción. Ni me mandó ningun correo electronico agradeciendo mi participación.

Conseguí un trabajo "normal" y deje de lado un poco el tema de programación de videojuegos.

Tengo 41 años, casado, con dos maravillosos hijos, pero el gusanillo de escribir videojuegos como hobby sigue en mí y estoy empezando otra vez con XNA para PC.

Sigo EDGE desde hace muchos años y sigue siendo para mí la mejor revista sobre desarrollo y videojuegos en el mercado y espero

sigue

F

Tema: *Manhunt 2* sigue prohibido en Reino Unido

El BBFC británico ha rechazado otra vez la última versión de *Manhunt 2* (que recibió una clasificación M en Estados Unidos cuando se volvió a presentar a comienzos de este año). El BBFC sencillamente lo clasifica con la R de Rechazado de momento, sin ofrecer ninguna justificación. Personalmente, el asunto no me importa, pero visto cómo os habéis cabreado algunos con la primera prohibición...

tin robot

Ya sé que éste no es el foro adecuado para decir esto, pero ¿alguien ha sopesado que el BBFC puede tener razón para rechazar un juego tan "sombrío", "cruel" y "a veces sádico"?

darthjim

Lo que critico de la prohibición es que es el estado-niñera el que nos dice qué podemos hacer y qué no: yo debería ser capaz de tomar mi propia decisión a partir de mi opinión. No existe ningún vínculo demostrado entre la violencia y los juegos y, si se aceptan esos argumentos, habría que prohibir GTA y un montón de juegos más. La libertad de expresión no debería infringirse.

firma

Supongo que os parecen bien las proclamaciones religiosas sectarias en púlpitos y mezquitas, la propaganda malintencionada de algunos medios, el porno en la televisión (en realidad... no, espera, esto sí me parece bien), los cánticos racistas en los estadios de fútbol, las sutiles puestas en cuestión del holocausto judío, porque cuestionar todo eso supondría una violación de la libre expresión, ¿a que estoy en lo cierto?

TheConge

Me quedo con las proclamaciones religiosas sectarias y con el porno cotidiano en la tele, por favor. El resto, para ti.

harkon

que siga asi muchos años más. Pero aquella experiencia fue una pena.
Ramón De Abreu Ventoso

Ramón, consideramos que revistas como EDGE son imprescindibles para fomentar la creatividad de los potenciales programadores de videojuegos. Tu experiencia en aquella ocasión no se vio lo bastante valorada por la versión inglesa de EDGE, pero también hay que tener en cuenta que allí los juegos de baloncesto no son muy apreciados por el público y, aunque sea sin querer, seguro que eso también pesó en un jurado lleno de programadores, jugadores y críticos del Reino Unido.

Me agradaría que añadieran el cupón que se pone de participación sobre qué nos ha parecido la revista aparte, ya que no me gusta recortar la revista, puesto que las colecciono, por lo que ruego me comuniquen si existe otra forma de mandarlo sin recortarlo.
J.M. Melero

Entendemos que no quieras estropear la revista, pero la alternativa sólo esta disponible para los suscriptores de la revista. Con su número de suscriptor y dando todos los datos que se pidan en el cupón, pueden responder con un simple e-mail.

Tema: Viva Virtual Boy
Estoy gorroneando las baterías (para no ir a la tienda) y quiero jugar a unos cuantos juegos en esta consola clásica. Tengo la VB con *Mario Tennis, Wario Land, Vertical Force, Red Alarm, Mario Clash* y varios títulos japoneses de béisbol de Kemco de los que no puedo leer el nombre; son de 1995. Si deja de rular, no se me ocurre cómo solucionarlo.
Toadwarrior

Para todos los demás, existe emulación razonablemente razonable.
Mr. Brooks

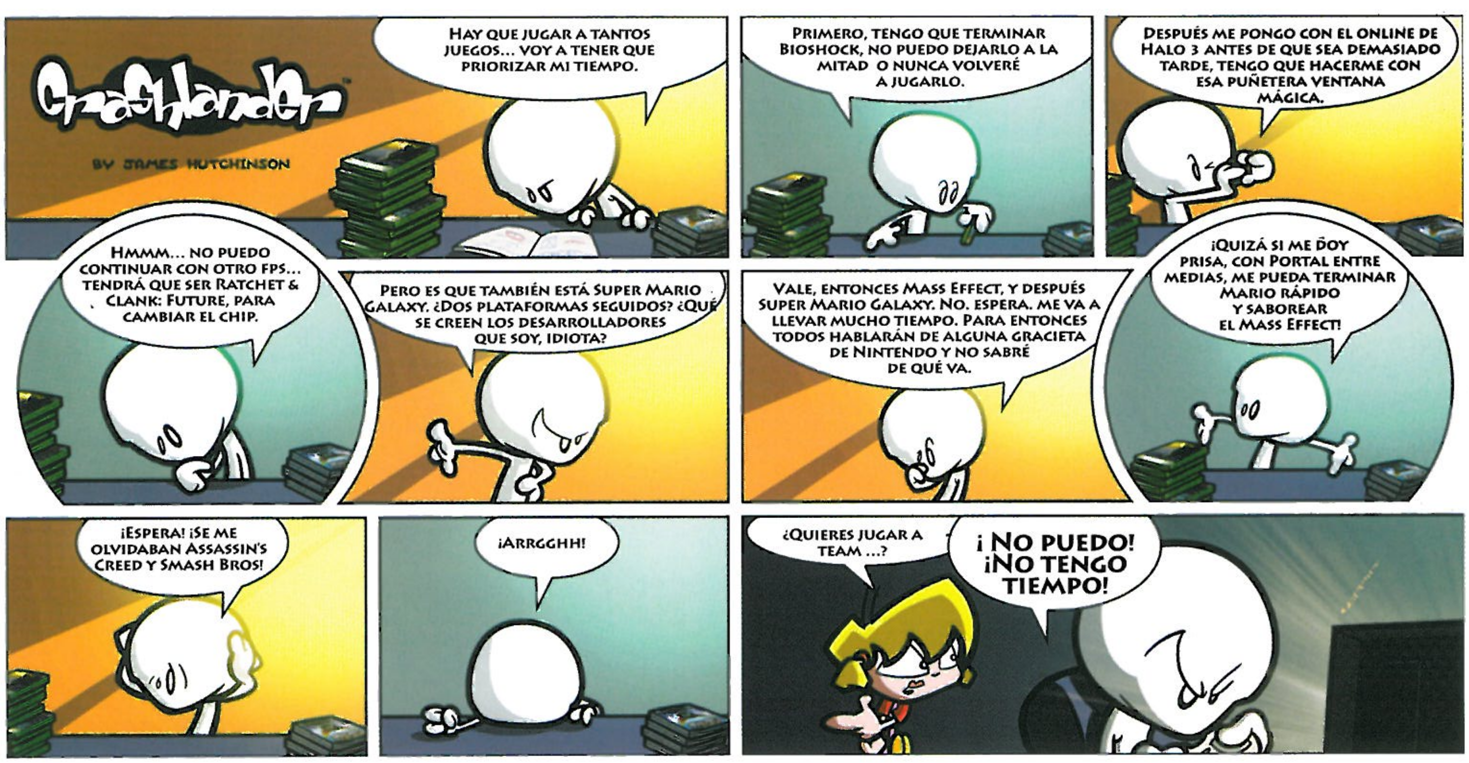
Yo lo intenté con la emulación, y fue horroroso.
Dark Soldier

Pues a mí me pasó lo mismo luego usando directamente la máquina.
Diluted Dante

GANADORES.- Estos son los lectores premiados en el sorteo aparecido en el número 18 de EDGE:

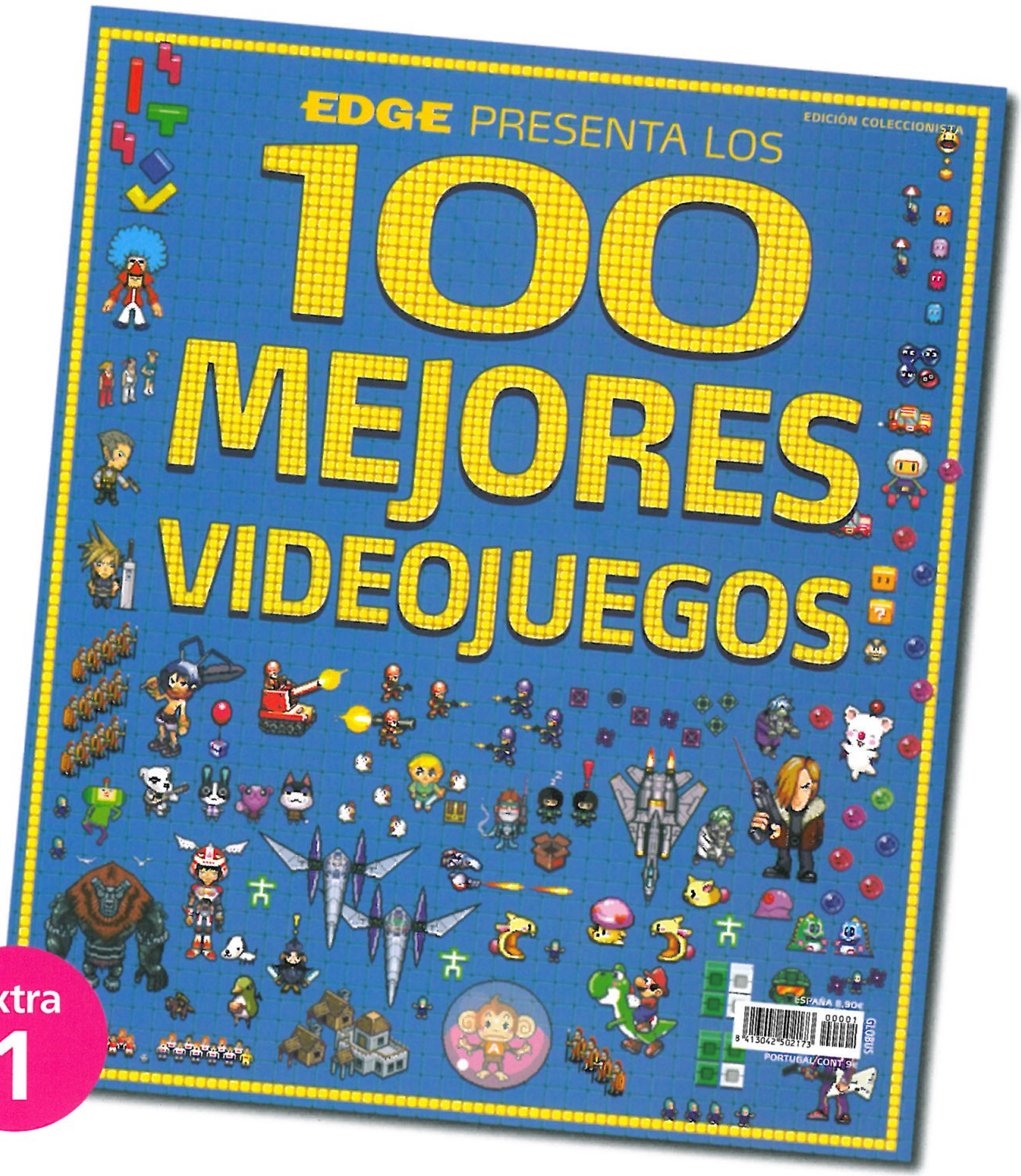
- **Beta de Warhammer Online: Jose Ml. Jaén,** Cádiz
- **Kit de juego y camiseta de Warhamer Online: Inmaculada Pérez,** Alicante
- **2 Ratones G5 de Logitech: María Latorre,** Zaragoza **y Oriol Prat,** Barcelona
- **2 Teclados: José Luis Matías,** Melilla **y Juan M. Ortiz,** Madrid
- **1 Home Cinema Logitech: Álvaro Jiménez,** Madrid

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es),** poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

La Biblia de los videojuegos ya está aquí



Extra 1

Pídela ya en tu quiosco

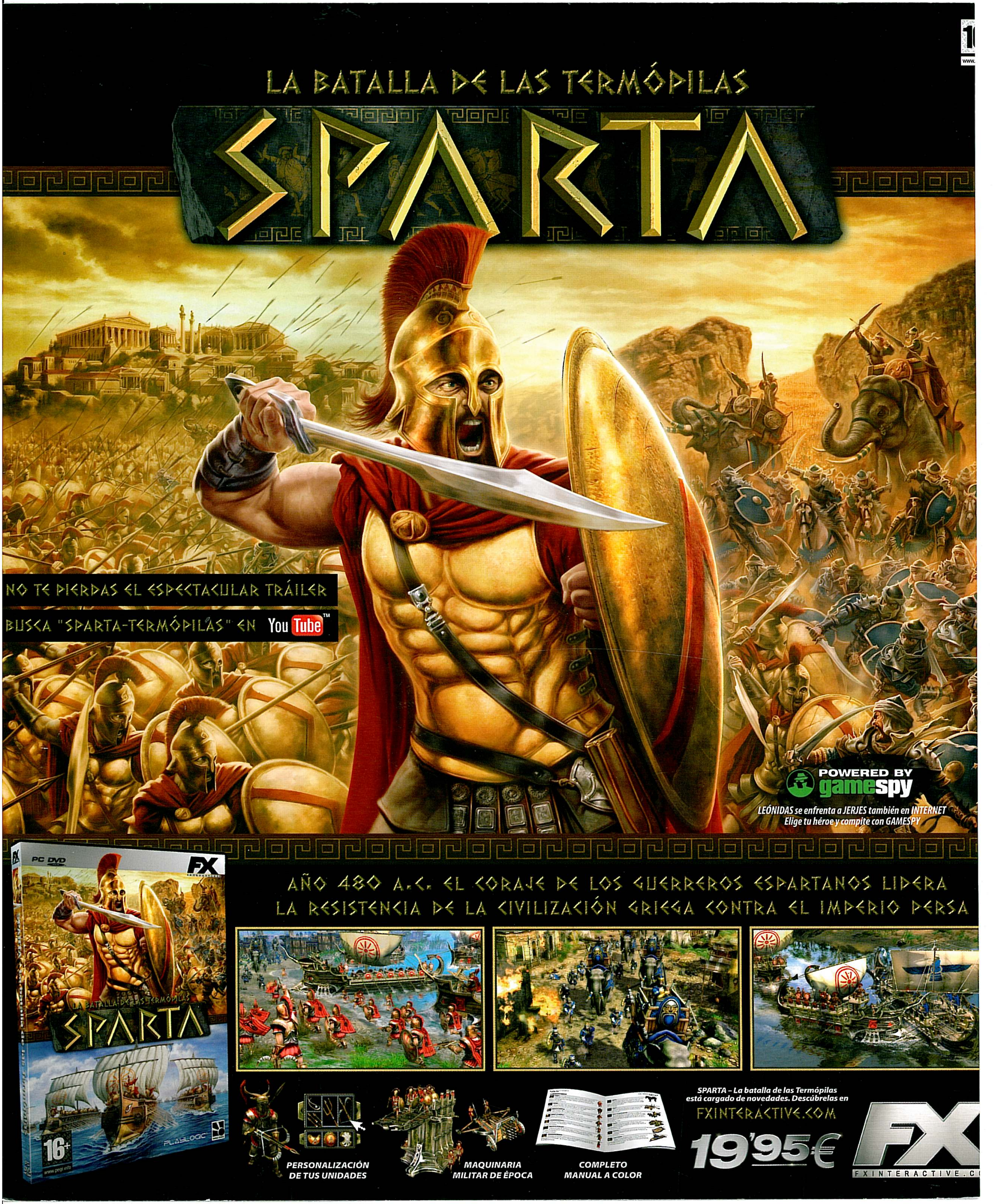
GLOBUS



Próximo número

Edge 21
Super Mario Galaxy, Crysis, Call of Duty 4, Beowulf, The Club, Brütal Legend, y muchos más...


ASSASSIN'S CREED™
NOKIA N95
Vodafone live!
En exclusiva con
Vodafone live!
Ecuéntralo en:
Vodafone live! > Ocio
vodafone
Precio de descarga: 3 € (3,48€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0,50€ (0,58€ IVA incluido)/5MB. Tarifas válidas en Península y Baleares. Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.
Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com
2006 Gameloft. Todos los derechos reservados. Publicado por Gameloft con licencia de Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed, Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en EE.UU. y/u otros países. Gameloft y el logo de Gameloft son marcas registradas en EE.UU. y/u otros países.
También disponible
para consolas
PLAYSTATION 3
ASSASSIN'S CREED
16+
UBISOFT


LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS
SPARTA
NO TE PIERDAS EL ESPECTACULAR TRÁILER
BUSCA "SPARTA-TERMÓPILAS" EN YouTube
POWERED BY gamespy
LEÓNIDAS se enfrenta a JERJES también en INTERNET
Elige tu héroe y compite con GAMESPY
AÑO 480 A.C. EL CORAJE DE LOS GUERREROS ESPARTANOS LIDERA
LA RESISTENCIA DE LA CIVILIZACIÓN GRIEGA CONTRA EL IMPERIO PERSA
PC DVD
FX
LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS
SPARTA
16+
PLAYLOGIC
PERSONALIZACIÓN DE TUS UNIDADES
MAQUINARIA MILITAR DE ÉPOCA
COMPLETO MANUAL A COLOR
SPARTA – La batalla de las Termópilas está cargado de novedades. Descúbrelas en
FXINTERACTIVE.COM
19'95€
FX
FXINTERACTIVE.C